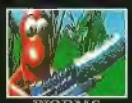
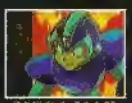
DAEDALUS ENCOUNTER


WORMS

DOUBLE DRAGON

SIDEWINDER


MEGA MAN X5

SUPER NINTENDO • PLAY STATION • NINTENDO 64 • SEGA CD • 32X
MEGA DRIVE • SATURN • 3DO • VIRTUAL BOY • JAGUAR CD • NEO GEO CD

GAME-X

GUARDIAN HEROES

Seis jogadores com golpes especiais

- GUN GRIFFON
- RETURN FIRE
- GALAXIAN 3
- THUNDER STRIKE 2
- DEATH KEEP
- SHELL SHOCK
- GODZILA

REVISTA GAME-X • Nº 5 • R$ 3,50

TEKKEN 2

25 lutadores, todos os golpes,
Dicas DUCA!!!

PLAYSTATION
GANHE UM KIT

GX1❑

GX2❑

GX3❑

GX4❑

A revista que detona

ASSINALE ABAIXO A(S) REVISTA(S) QUE DESEJA RECEBER

CADA R$ 3,50

GAME-X GX1❑ GX2❑ GX3❑ GX4❑ GXE1❑

NOME: _____

ENDEREÇO: _____

TEL.: _____ CEP: _____

CIDADE: _____ ESTADO: _____

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA. no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04505-970 - SÃO PAULO - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio.

VALE XEROX

index

4 DR. XURROS
6 GAME X-PRESS
18 TEKKEN 2
26 GALAXIAN 3
27 THUNDER STRIKE 2
28 GUARDIAN HEROES
30 X-NET
32 CARTAS
36 X-TRICKS

• X-TRICKS

10 páginas LOTADAS com dicas e golpes para acabar com um montão de inimigos

• TEKKEN 2

Todos os golpes especiais, dicas e segredos pra você sair na porrada

XFLASH

10
- BASES LOADED 96
- HYPER CRAZY CLIMBER
- DAEDALUS ENCOUNTER

11
- DOUBLE DRAGON
- DEATH KEEP
- DOUBLE SWITCH

12
- GODZILA
- GUN GRIFFON
- HAT TRICK HERO S

13
- HORROR TOUR
- MEGA MAN X3
- MYSTICAL NINJA WAR

14
- PHOENIX 3
- RETURN FIRE
- SNATCHER

15
- SHELL SHOCK
- STAR FIGHTER
- SIDEWINDER

16
- VALORA VALLEY GOLF
- WIP'E'OUT
- WORMS

17
- NAMCO MUSEUM V.1
- EXTREME PINBALL
- TWIN BEE YA-HO

Dr. Xurros

CADEIRA ELÉTRICA

Puxa! É bom mesmo manter a conta de luz em dia. Comprei um "acessório" bem legal para usar com meus... ou melhor, "nos" meus colegas de trabalho. Trata-se de uma "cadeira de descanso"... Depois que alguém senta nela e eu aciono o controle remoto, o cara vai descansar para sempre.

Tentei usar meu brinquedinho com pilhas, mas, acho que ele é meio potente. Só funciona com mais de 1.000.000.000 de WATTS.

Bom, como vocês já sabem, dei muita porrada em meus escravos. E, já que é mês de festas juninas e fogueira, organizei uma festinha na editora. Todos ficaram supercontentes. Mas não precisa estranhar tanta bondade; usei o salário do ano todo dos pilotos para organizar a furra toda.

Parece que todos aqui tomaram jeito... na verdade, depois de várias chibatadas.

Avisei que se alguém estivesse achando que trabalhava muito, poderia dar uma "descansada" em minha cadeira e "relaxar" com a tal terapia de choque!

Bom, deixando um pouco de lado minha diversão, vamos direto para o mundo dos games. Meu escravo, correspondente, fofoqueiro e puxa saco de plantão, D'Artagnan, está trazendo notícias de primeira mão. Listões dos jogos que estão para pintar e as fofocas que vocês tanto adoram.

Ah! Pra quem achou que no mês passado o Dr. Kanja trabalhou muito... esperem só para ver o X-TRICKS desse mês. Já somos a revista mensal que mais dá dicas da América inteira - os gringos estão roendo os dedos. São DEZ super páginas, lotadíssimas de truques, macetes e golpes especiais de games NOVOS. Aqui não tem enganação: as dicas são todas de lançamentos!

Já o chato do Paul Mito continua com sua seção de CARTAS. Lá você tira suas dúvidas, reclama, xinga, elogia (seu puxa saco!), mete o pau (qual é?) e manda desenhos: é a participação do leitor. Aquele surfista de meia tijela está muito folgado para o meu gosto...

Hurrim! Também tem uma nova seção na revista e, por consequência, também um novo personagem. O nome da seção é X-NET e o "panaca" responsável pela área é o Tarântula. Ele é um técnico fera em assuntos de vídeo game e promete resolver todas aquelas dicas cabeludas e também as "carequinhas" que você tiver. Está começando de leve com uma matéria sobre as redes de games.

Ei, antes que me esqueça, tem outra promoção na revista. Dê uma sacada no final da edição e veja como concorrer a um "super" Kit PlayStation, cheio de prêmios.

Estou meio soneca... só dormi 18 horas hoje e preciso descansar mais para recuperar as energias, afinal chicotear é cansativo! A propósito, temos uma matéria gigante do game de porrada do momento: Tekken 2. Todos os golpes, sequências, dicas e truques para você não perder tempo com besteira.

Também tem outros games e, mais uma vez, o X-FLASH com 24 games totalmente avaliados para você conhecer o jogo antes de pegá-los por aí. Fique sabendo que, ao contrário das outras revistas, todos os games avaliados aqui foram, realmente, jogados por nossos pilotos.

Pois é, enquanto você vai se esquentando em nossa fogueira esse mês, nós já estamos de olho na edição de julho - com olimpíadas e tudo mais. Até lá!

TRAMA

DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

GAME-X

REDAÇÃO
Editor Executivo
Darius Roos
Projeto Gráfico
Darius Roos
Dawis Roos
Ilustração
Julio César Nogueira
Diagramação
Dawis Roos
Secretário Gráfico
Álvaro Corrêa
Revisão
Hebe Eater Lucas
Secretária Editorial
Damaris Marcelino
Pilotos e Textos
Danilo Perez
Darius Roos
Dawis Roos
Igor David Perez
Scanner
Cláudio Roberto Barbosa
Jair L. Mazzocchi
Marcelo Christian

DEPARTAMENTO COMERCIAL
DIRETOR
Ruy Pereira
Contatos
Magdalena Barbera

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Tel.: 8875408
Coordenador
José Luiz Casarim
Assistente
Luzia Begalli

A Revista GAME-X é uma publicação da Trama Editorial Ltda.
Administração, Redação, Assinaturas e Publicidade:
R. Professor Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tel.: (011) 885-8875/885-5918
Fax: (011) 887-3080

OUTRAS PUBLICAÇÕES
DRAGÃO - RPG e Card Games
SÓ AVENTURAS - Aventuras para RPGs
MÃE, *você e seu filho* - Feminina
GRAVIDEZ *Passo a Passo* - Feminina
GUITAR PLAYER - Musical
ANJOS E FADAS - Infantil
SAPECA - Infantil
SIMPATIAS BRASILEIRAS - Popular
PIADAS IMPERDÍVEIS - Humor
ANEDOTAS ESCOLHIDAS - Humor
SÉRIE HUMOR BRASILEIRO - Humor

Distribuição Exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações

Impresso na Graf

Ilustração capa: Caribé

BARRACA DO BEIJO
PRISÃO
PAU DE SEBO

GAME XPRESS

MERCY!

Princesas e rapazes, tenho muitas coisas para dizer esse mês. Algumas ótimas; outras, um tanto desgastantes...

Parece que escreveram ***RIP (rest in peace)*** *na tumba da* ***Atari****. Snif, snif, snif! Terminando a choradeira, vamos à farra! Finalmente pintam as primeiras imagens dos games que podem ser os antecessores das próximas versões de* ***Mortal Kombat*** *e* ***Street Fighter****. Também tem* ***Mega Man - Power Battle****, game que deverá pintar em breve nos* ***32-BIT****. E, como até os menores já curtem games de porrada, tem:* ***Virtua Fighter Kids*** *e* ***Sonic - The Fighters****, ambos feitos com gráficos poligonais de primeira.*

Com relação ao ***Nintendo 64****, nem esquento mais a cabeça, estou esperando o americano e, adivinhem só, também o nacional - pois a* ***Playtronic*** *prometeu lançamento mundial para o aparelho - tá chegando para* ***30 de setembro****... Se no final de janho já pintar no* ***Japão****, pego também, sem problemas.*

Tem também um cacho de outras notícias do mercado. Até o mês que vem - se eu não for para ***Atlanta*** *- e beijocas para as meninas. Para os rapazes só apertos de mão bem fortes - quem vai mexer comigo? Vai encarar, meu?*

ÚLTIMOS SUSPIROS DA ATARI

A Atari já teve seus tempos de glória, isso todo mundo já sabe. Mas foi no tempo em que a concorrência era fraca e os sistemas de video game simples. Agora, contra empresas sérias como Nintendo, *Sega*, *3DO Company*, *SNK* e agora também a grande *Sony*, parece que a *Atari* não tem mais chance mesmo.

Seu console o de **64-BIT**, o *Jaguar*. Chegou com pinta de fera, cheio de garras e rugidos. Mas foi só pinta mesmo, porque, na verdade, não deu mais que uns poucos e vergonhosos míuados. Com o *Jaguar CD* foi a mesma coisa e tudo acabou murchando.

Seu video game, apesar do número de **64-BIT**, não impressiona mais que um **16-BIT** da *Sega* ou *Nintendo*. O número de títulos também é muito escasso, o que atrai poucos consumidores "esperançosos".

O que fazer, então? Qual será a solução para o problema? Cortar os custos da empresa?

A *Atari* passou, então, a mudar toda a sua estrutura; demitiu 50% de seus funcionários, está correndo feito louca atrás de *softhouses* que possam produzir jogos para seu console e passou a produzir os games do *Jaguar* também para micros **PC**.

A empresa está mesmo com o pé na lama. Mas quem pode tirar proveito disso é você; o console de **64-BIT** da empresa passou a custar apenas 99 dólares (preço mais baixo que todos os consoles de **32-BIT** do mercado).

Só que isso tudo gerou um grande problema, a empresa está falindo e a dívida é gigantesca. Adivinha só o que aconteceu? A *"JTS Corporation"*, empresa fabricante de *"disks"* para computador, acaba de comprar as últimas *"migalhas"* da *Atari*. A *JTS* terá os direitos de comercializar os estoques de video games e cartuchos até que se acabe. Havia na área de produção 2 novos games: *Attack of the Mutant Penguins* e *Brett Hull Hockey* - agora ambos estão tentando ser licenciados para outra produtora a fim de que se

cortem os prejuízos. Não há mais previsão nenhuma da produção de games para o console, tudo parou. Pode até ser vantagem comprar um *Jaguar* por um preço bem baixo. Mas, sem dúvida alguma, é uma furada, maior ainda, ter um video game sem novos jogos (e olha que o Jaguar já tem poucos jogos).
É galera, quem não tem cão ou fera de verdade, caça com gatinho doente!

OS PIRATAS ATACAM

Você percebeu como os preços dos cartuchos e **CDs** estão lá no alto. Pois é, ainda lembro do tempo que a mesada do papai dava pra ajudar nas compras dos jogos. Agora, vocês sabem por que os preços estão tão altos?
Pirataria! É isso mesmo, o terror dos sete mares não se contentou e continua infernizando a vida dos video games.

Só no ano passado os prejuízos rolaram em torno de 2,5 BILHÕES de dólares... a *Nintendo*, sozinha, perdeu 1,3 bilhões na parada.
Para reduzir os prejuízos as fabricantes oficias acabam tendo de aumentar o preço de seus produtos. E nem pense em ficar com raiva delas. Os piratas não pagam impostos, não têm controle de qualidade e só ferram com as produtoras de games. Isso significa que, ao comprar um cartucho ou **CD** pirata, você estará cometendo um crime e estará também contribuindo para o aumento do preço dos jogos.
Segundo o **IDSA** (*International Digital Software Association*), os países *"identificados"* onde a pirataria rola solta são: *China, Taiwan, Hong Kong, Rússia, México, Venezuela e Paraguai.*

SONIC NO NATAL

A *Sega* acaba de confirmar e soltar informações sobre seu novo game com o *"super star"*. Segundo as informações, *Sonic* contará com a ajuda de *Tiara*, uma *"garota"* super-legal e veloz. Também trará gráficos bonitos e coloridos, como já é conhecido das outras versões. Agora, com relação à produção, ele está sendo desenvolvido para *Mega Drive, Game Gear, PC* e *Saturn*. Não há, por enquanto, nada sobre *Sega CD* e *32-X*.

NINTENDO 64 POR QUE ATRASOU?

Foi realmente uma tijolada da *Nintendo* adiar pela *"trilhogésima"* vez o lançamento do **N64**. Mas são águas passadas. Agora, você sabe por que o adiamento?
Falta de estoque! Isso mesmo, a *Nintendo "só"* tinha 220.000 unidades guardadas em seu estoque, o que não daria para suprir à demanda dos mercados japonês e americano. A empresa prevê que até o final do ano venderá 3 milhões de consoles no mundo todo - mesmo só faltando 6 meses até o ano acabar.
A falta de estoque foi devido a um atraso na produção de algumas *"peças"* fundamentais do aparelho... fala-se que foram os semicondutores. Mas não só por isso, também foi pelo pedido das softhouses que precisavam de mais tempo para produzir os games. Com mais tempo para entrar no mercado, a *Nintendo* pretende dar a seus *"aliados"* mais confiança no aparelho. Afinal, vender 3 milhões de aparelhos em 6 meses não é brincadeira.

CONSOLES COM PREÇOS BAIXOS

Para rechear bem o mercado antes da entrada da *Nintendo*, as concorrentes *Sega, Sony* e *3DO* abaixam o preço de seus aparelhos.
A *Sega "customizou"* seu aparelho (usando peças mais baratas, mudando algumas ligações e simplificando tudo) e baixou o preço para US$ 200,00 - entenda que a *"customização"* não significa que o novo aparelho é pior que o antigo. O *"novo" Saturn* vem com um controle e é encontrado, por enquanto, só no *Japão*.
Já a *Sony* não mudou seu console - apenas reduziu seus lucros. Seu *PlayStation* caiu para 250 verdinhas e, mesmo assim, virá com dois controles, um *memory card* e um **CD**. Antes, com os 250, você só comprava o console com um controle.
Do lado da **3DO**, os lucros também baixaram e, no *Japão*, o aparelho deve cair para 250 ou 200 dólares.
Parece que, apesar de não falarem tão bem do **N64**, as concorrentes temem seu poder!

VEJA FINAL FANTASY 7 PARA PLAY STATION

Se você não acreditou que a *Sony* romperia a exclusividade da **Square** com a *Nintendo* na produção de **RPGs**, tá aqui o golpe final. São fotos da versão - ainda sem data de lançamento confirmada. Tem revistas que dizem que a versão do *PS-X* sai antes, outras que o **N64** será o primeiro... mas a verdade é uma só: o game vai revolucionar, mais uma vez, a visão de **RPG** nos **32-BIT**.

Final Fantasy VII

PLANETA SATURN

O *"brinquedinho"* de **32-BIT** da *Sega* vai ter versões superloucas e deve detonar com games de primeira. A *"bomba"* mais recente é a chegada da versão *"caseira"* de *Ultimate Mortal Kombat 3*, com todos os personagens e golpes do arcade. Mas também tem o game do *Sonic* para o final do ano e vários games da **SNK**, entre eles *Fatal Fury Real Bout, Samurai Shodown 3* e, posteriormente, *Art of Fighting 3*.
O pior... quer dizer, o melhor é que não pára por aí, vem também: *Albert Odissey*

Gaiden, um **RPG** clássico com cenários de fundo muito bonitos; *Dragon Force*, com legiões gigantes de guerreiros medievais, muita estratégia e neurônio fritando; *Keio and Pochi*; *Masaya's Langrissa 3*; *Slam Jam 96*; *Ninku*; *Robo Pit*; *Magic Carpet*; *Defcon 5*; *Devil Summoner*; *Mayem*; *Loaded*; *Skeleton Warriors*; *Iron Storm*; *Blazing Dragons*; e pra terminar, *Legacy of Kain*... um verdadeiro congestionamento de lançamentos.

AINDA MAIS PS-X

Para tentar manter o ritmo das vendas e defender seu primeiro lugar na nova geração, o *PlayStation* continua lançando muito mais jogos que a concorrência... aqui vão só mais alguns títulos: *Castlevania - Blood Hunter*, com gráficos superdetalhados, inimigos gigantes e sons de "arrepiar o osso"; *"Soul Power"*, título da **Atlus** que lembra um *Virtua Fighter* medieval; *Soul Edge*, com a **Namco** (*Tekken*, *Star Blade*, *Galaxiam 3*, *Ridge Racer*, etc)

Major Damage

detonando na batalha de polígonos com espada e magia; *Track & Field in Atlanta*, game das olimpíadas pra atleta nenhum pôr defeito; *PO'ed*, game que tira um sarro de *DOOM*; *Horned Owl*, chegando com uma pistola e parecido com *Virtua Cop*; *Project Overkill*, totalmente sanguinário; *Major Damage*, um **RPG** com carinhas bem diferentes; *Formula 1 World Championship*, legalizado pela **FIA**, com todas as pistas reais; *Adidas Power Soccer*, que deve detonar; *Alpine Racer*, uma corrida descendo *"a mil"* pela montanha; *King's Field 3*, nos *EUA* a versão que saiu há pouco tempo corresponde à número dois no *Japão*; *Top Gun*; *Deadly Skies*; *Iron Blood*; *Romance of the three Kingdoms IV*; *Creature Shock*; *Panzer General*; *ZOOP*; *The Chess Master 3D*; *Floating Runner*; *Skeleton Warriors*; *War Hammer*; *Super Ninja Gonku*; *Sailor Moon Super S*; *Air Land Battle*;

Pandora Project; ***The Fireman***; *Gundan 2*; e, para finalizar com chave de ouro, *NFL Full Contact Football*. Meus dedos estão doendo de tanto escrever!

"SEGA CHANNEL" AUMENTANDO

É, essa onda de ficar ligado a vários feras em video game o tempo todo pegou de vez. O *Sega Channel* (Canal **Sega**) está ampliando suas barreiras e ganhando espaço fora dos *EUA*. A *Shaw Communicações* - empresa americana com grande crescimento na área de telecomunicações e multimídia - já está colocando o serviço de *"ligações à cabo"* em mais três cidades do *Canadá*, são elas: *Edmonton*, *Victoria* e *Calgary*. Mas não é só isso, os cabos também começam a chegar na *Nova Zelândia*, *Austrália* e, posteriormente, em *Israel*. Atualmente o *"Canal"* não pode ser utilizado pelos portadores de um *Saturn*, pois os cabos não suportam o *"volume"* usado pelo console. A solução seria, então, usar um satélite próprio para resolver tudo e usar o sistema *"pay per view"* (pagar por ver). Com ele o usuário pagaria só quando usa-se o canal - economizando grande parte da *"mesada"*.

SUPER NES É "SUPER", MESMO

Para aguentar as pontas da *Nintendo* - enquanto o **N64** não sai - só mesmo sendo um videogame de primeira. Pois é, o *SNES* foi o último console de **16-BIT** (que emplacou) a ser lançado. Após tomar o primeiro lugar em vendas no mundo todo, derrubando o *Turbo Grafix* e *Mega Drive*, o console não quer mais largar desse título tão cedo.
Você sabia que, mesmo depois da entrada dos **32-BIT**, o *SNES* continuou sendo o primeiro em vendas mundial? Sabia que o jogo mais vendido em um só dia é desse video game? Que ele tem o maior número de vendas de jogos? Bom, o game que mais vendeu, em um só dia, foi *Killer Instinct* - com 120,000 cópias.
Para manter o ritmo acelerado e só deixar espaço para o **N64**, a *Nintendo* continua investindo em seu **16-BIT** com grandes promessas para esse ano. Os mais cogitados entre as publicações importadas são: *Donkey Kong Country 3*, *Killer Instinct 2*, *Kirby Deluxe*, *Ken Griffey Junior's Winning Run* e *FX Skiing*. Também há um montão de gente comentando sobre uma *"possível"* versão de *Street Fighter Alpha* para o *SNES*, com 40 mega pra muita pancadaria.
Repetindo e melhorando a estratégia usada com o seu sistema de **8-BIT**. A empresa continua investindo alto em todos os seus sistemas. Por isso o *SNES* promete ter ainda longa vida depois da entrada do **Nintendo 64** no mercado. *"God save the King ang the Queen!"*

GAMES PARA N64

A *Nintendo* brinca, rola, engana... mas vai dando tempo para que várias softhouses desenvolvam games para o **N64** e encham os consumidores logo de cara. Enquanto o dia *"D"* não chega estão quase prontos: *Super Mario 64*, *Star Fox 64*, *Kirby's Bowl*, *Golden Eye*, *Shadows of the Empire*, *Pilot Wings 64*, *Wave Racer*, *Super Mario*

VF Kids

KI2

Power Battle, com gráficos estupendos, *Art of Fighting 3*, *Indy 500*, *Virtua Fighter Kids*, *Virtua Fighter 3*, *Sonic - The Fighters*, *NBA JAM Extreme*, *Ace Driver - Victory Lap*, *Alpine Surfer*, *Slam Dunk 2*, *Ninja Masters*, *Over The Top* e *Last Bronx*, no mesmo pique de **VF2**... coisa pra caramba!

Essa enchurrada de jogos chega, principalmente, por causa da segunda E3, a maior feira de arcades do ocidente.

Kart R, *Crus'in USA*, *Killer Instinct 64*, *Doom*, *Fifa Soccer*, *Buggy Boogie*, *Body Harvest* e *Blast Dozer*.

Só que há vários outros grandes candidatos a ocupar um espaço na lista dos games do **N64**, entre eles: *Kid Icarus 64*, *Metroid 64*, *Crus'in World* (sequência do arcade), *Ultra Mortal Kombat* e *Robotron 3D*. Além de títulos indefinidos, como: um futebol e um golf da **Konami**, um game de ação da **Rare** para o **DVD**. Também pode pintar *War Gods*, *Wayne Gretzky Hockey* - com 6 jogadores e giros de 360°... e, só pra cutucar a onça com vara curta, uma versão de *Battletoads* (YEEESS!) para três ou até quatro jogadores. Como a *Nintendo* disse: Só vale a pena esperar se for para esperar o melhor!

ARREPIANDO NOS ARCADES

War Gods

Ahhh! Alguém aí tem uma ficha de fliper ou um **Play Card**. Os fliperamas estão detonando. Estão chegando máquinas de: *Street Fighter Alpha 2*, com personagens novos; *War Gods*, possível antecessor de *MK poligonal*; *Killer Instinct 2*, cheio de golpes novos e personagens, *Mega Man - Power Battle*, com gráficos estupendos, *Art of Fighting 3*, *Indy 500*, *Virtua Fighter Kids*, *Virtua Fighter 3*, *Sonic - The Fighters*, *NBA JAM Extreme*, *Ace Driver - Victory Lap*, *Alpine Surfer*, *Slam Dunk 2*, *Ninja Masters*, *Over The Top* e *Last Bronx*, no mesmo pique de **VF2**... coisa pra caramba!

Essa enchurrada de jogos chega, principalmente, por causa da segunda E3, a maior feira de arcades do ocidente.

Mega Man - Power Battle

SF Alpha 2

Killer Instinct 2

War Gods

XFLASH

O pensamento "filosofal" do mês é: Um prato de trigo para um tigre, dois pratos de trigo para dois tigres, três... bom, acabando a besteirada, vamos aos jogos: Mystical Ninja War, Gun Griffon, Double Dragon, Godzila, Worms, Sidewinder e outra tonelada de games.

BASES LOADED 96

- Você pode dar efeitos na bola ao arremessá-las. Para isso é só usar o direcional para a posição que você quer desviar a "pelota".
- Bolas que pingam antes de chegar ao rebatedor ou mesmo aquelas muito desviadas podem ser deixadas de lado. O juiz dirá "ball", indicando falta do arremessador.
- Se o arremessador mandar a bola bem em cima de seu rebatedor é melhor não fazer nada. O juiz dirá "hit ol pitch" e você avançará uma base sem precisar rebater a bola.

HYPER CRAZY CLIMBER

- Antes de começar o jogo, vá até a opção "Configuration" e mude o controle para o "tipo 1" - o qual achamos bem melhor.
- Junte 3 maçãs durante a fase normal para conseguir entrar na fase de bônus e faturar algumas vidas.
- Nas fases de bônus você não pode pegar as bolinhas que parecem "respirar". Para acumular muita coisa, vale a pena pegar só as pedrinhas douradas"estranhas" - que valem mais pontos.

DAEDALUS ENCOUNTER

- Pule as opções com o botão R e escolha-as usando o botão A.
- Na cena de número 4, acerte a porta no local correto ou você explode tudo! Repare na "mancha" marcando o local certo.
- Na cena onde os anticorpos gigantes atacam seus amigos, atire nos bichões ou seus donos já eram.
- Na quinta cena após cair com a nave, use a "análise" para se consertar.
- Não deixe que o "imbecil" de cavanhaque use a arma para abrir a porta dentro da nave dos aliens. BOOMmento e já corra para o lado que a bola está sendo empurrada.

BASES LOADED 96

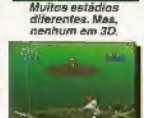
JOGADORES: 2 | ESPORTE | CONTINUE: BATERIA PASSWORD

Saturn

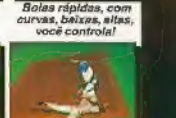
JALECO

Muitos estádios diferentes. Mas, nenhum em 3D.

Bolas rápidas, com curvas, baixas, altas, você controla!



STRIKE! Viu no que deu errar a facada. Bola fora!



O objetivo é rebater a bola e alcançar a próxima base.

Série conhecida há tempos pelos fanáticos em baseball, Bases Loaded trazia sempre uma visão mais tecnológica do esporte: com jogadores meio cyborgs, bolas super velozes e "closes" dos momentos importantes da partida. Agora, os jogadores são gente de verdade, ídolos da galera... e as bolas velozes apenas dádivas desses astros do esporte. Faltam mais opções de jogada, maiores detalhes nos lances e algumas frescurinhas: narrador, muitas visões, estádios em 3D. O game, no geral, fica devendo muito. Mas, ainda assim, é divertido.

NOTA: N/D

Agente X

GRÁFICOS 6.0 | SOM 5.5 | JOGABILIDADE 7.0 | DIVERSÃO 7.5 | DURAÇÃO 1.0

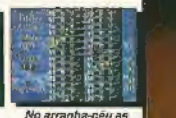
HYPER CRAZY CLIMBER

JOGADORES: 1 | AVENTURA | CONTINUE: BATERIA PASSWORD

PlayStation

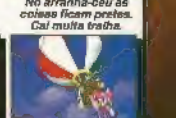
NICHIBUTSU

Um "mapinha" para mostrar todas as fases do game



No arranha-céu as coisas ficam pretas. Cai muita trafa.

Cadê meu extintor? Espere o fogo baixar e passe sossegado.



Ao passar de fase você curte uma apresentação.

Que tal bancar o homem-aranha e sair por aí: escalando prédios, montanhas, arranha-céus, etc e ainda dar um "look" na paisagem. É só cair matando nesse jogo. De certa forma é até meio infantil, lembrando os tempos do início do Nintendinho: os gráficos são simples, a missão é "bico" e os comandos são poucos. Seu objetivo é sempre o de alcançar o topo da fase e pegar alguns itens especiais. Para isso, terá de escalar tudo e ainda desviar de bananas, pedregulhos, bigornas, bombas e outra penca de cacarecos. Pra quem gosta de esportes radicais... cof, cof!

NOTA: 6

Sansão

GRÁFICOS 5.5 | SOM 6.0 | JOGABILIDADE 5.0 | DIVERSÃO 8.0 | DURAÇÃO 1.0

DAEDALUS ENCOUNTER

JOGADORES: 1 | RPG | CONTINUE: PASSWORD

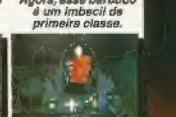
Saturn

VIRGIN

A mina é inteligente e toma cuidado com seus passos.

Agora, esse barbudo é um imbecil de primeira classe.

Ligue seus sistemas para continuar em funcionamento.



A roupa de astronauta você mantém nível de oxigênio normal.

Um jogaço para aquecer os "neurônios" de seu 3DO. Aqui você interpreta o papel de um "mero" robozinho - conhecido por Casey. Sua tarefa é a de auxiliar e proteger seus "donos". Como "robô-computador" de uma nave abatida em combate, a missão de se aventurar com os humanos não é das mais agitadas. Seu trabalho não é pouco, os humanos fazem várias "cagadas" se não forem bem auxiliados (são mesmo uns paspalhos). Os gráficos semelhantes aos de um filme empolgam seus olhos. A única mancada é que você assiste mais do que joga...

NOTA: 36

Sansão

GRÁFICOS 8.5 | SOM 7.5 | JOGABILIDADE 7.0 | DIVERSÃO 8.5 | DURAÇÃO 7.0

DOUBLE DRAGON

JOGADORES 1-2 | DUELO | CONTINUE | BATERIA | PASSWORD

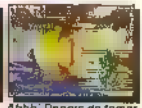
PlayStation

TECHNOS JAPAN

No PS-X você tem uma apresentação cheia de efeitos especiais e gente de verdade.

Magias grandonas e explosões para meter medo em muita gente folgada.

Você tem magias normais e outras só acionadas com o power no máximo.



Ahhh. Depois de tomar essa magia eu saio de fininho para diminuir a humilhação.

Double Dragon foi, durante uma grande época, o jogo mais jogado nos fliperamas de todo o mundo. Com o lançamento dos video games, as empresas aproveitaram para lançá-lo. Depois de passada essa época, entraram os jogos tipo Street Fighter e, no embalo, Double Dragon se transformou, em um jogo Kick and Punch e não fez mais tanto sucesso. Essa versão é parecidíssima com a versão para Neo Geo, perdendo muito na velocidade. Double Dragon possui gráficos, sons e desafio bom. Agora você é a disputa de dez personagens (dois a mais que a versão original), cada qual com seu ponto forte. Os dois chefões do jogo são Shuko e Duke, que possuem as mesmas habilidades do jogo. A diversão é boa, forte e, portanto, deve ter uma boa repercussão no PS-X.

FASE 12

Kapeta

GRÁFICOS 7.5 | SONS 6.5 | JOGO 6.0 | DIVERSÃO 8.5 | DIFICULDADE 6.5

DOUBLE DRAGON

• Para usar os super golpes (quando o Charge estiver cheio), não use-o de bobeira espere o adversário ficar tonto e então acerte-o. Existem apenas duas exceções: Billy e Jimmy. Use o especial deles de longe, pois ficarão mais fortes

• Quando lutar contra Duke ou Shuko (os chefões), procure acertar golpes com a distância de uma tela ou então golpes de arremesso que, contra eles, são quase inevitáveis.

• Antes de sair jogando, dê uma olhada na nossa seção X-Tricks, lá você encontrará todos os golpes desse jogaço de porrada.

DEATH KEEP

JOGADORES 1 | RPG | CONTINUE | BATERIA | PASSWORD

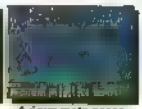
3DO

MINDSCAPE

Pode-se escolher três personagens diferentes: anão, mago, arqueiro.

Argh. Que suvaco com cheiro de "chaca". As introduções são bem feitas para um AD&D.

Sangue só mesmo aos pouros. Os vampiros e amantes de Doom podem chorar!



A água mata nesse jogo. Imagine se seu personagem fosse um gamba. Ugh!

Mais um jogo de TSR para video games baseado nos mundos de AD&D. Apesar do grande sucesso nos RPG's de mesa a empresa "NÃO" tem grandes alegrias nas telinhas, isso quer dizer que como seu antecessor Slayer Death Keep também é uma "caca". Claro que não é tão ruim. Death Keep tem personagens bem feitos e gráficos bons mas não espere muito! O game lembra DOOM só que é bem medieval, cheio de toques de RPG, para completar. À sua escolha há três heróis guerreiro, mago e arqueiro, só que nenhum deles é humano. Os campos de guerra são osso duro de roer. Pra fera!

FASE 7

Sansão

GRÁFICOS 7.0 | SONS 5.0 | JOGO 9.0 | DIVERSÃO 4.5 | DIFICULDADE 7.0

DEATH KEEP

• Com o anão, use duas armas, uma em cada mão. Assim você pode arrebentar seus oponentes bem rápido.

• Contra os "Trolls" do gelo, use apenas magias ou machadadas.

• Fique equipado com as poções e só use-as na hora que realmente precisar. Os itens são valiosos durante sua aventura.

• A melhor maneira para vencer uma luta é usando a estratégia de "dar uma porrada e recuar". O negócio é então sabotear o inimigo e cair fora do contra-ataque.

DOUBLE SWITCH

JOGADORES 1 | INTERATIVO | CONTAJS | BATERIA | PASSWORD

PlayStation

DIGITAL PICTURES

Essa babaca com touca de duende "retardado" é seu companheiro.

He, he, ho! Que bom que a babaca da touca tem uma imãzinha gostosona.

As armadilhas devem ser acionadas quando os invasores pisam nos locais marcados.

Acione a armadilha da alavanca antes desse canalha desligar a energia da casa.

Em Double Switch sua missão, soldado é defender uma casa que está sendo invadida por um pelotão de bandidos. Pra isso, você poderá usar as diversas armadilhas espalhadas pela casa. Pontos de local e detonar. As "arapongas" que esperam pelos ladrões são bem diferentes: vão desde alçapões a colunas que dão pauladas, prefiro bombas e espetos de bambu. O game todo consiste em saber a hora certa de puxar a alavanca. Se você acertar, Bingo! Mais um oponente vai pra "cucuia". Mas, por outro lado, se errar, toma um puxão de orelha e pode perder a partida.

FASE N/D

SGT Trabuco

GRÁFICOS 6.0 | SONS 6.0 | JOGO 8.0 | DIVERSÃO 9.0 | DIFICULDADE 6.0

DOUBLE SWITCH

• As armadilhas são acionadas quando você puxa a terceira alavanca (botão A ou B conforme a armadilha). Pra ficar melhor, o negócio é puxar duas e esperar até que o bandido fique em cima da armadilha, puxando então a terceira.

• NÃO deixe que os bandidos cheguem no "storage" (porão). Se isso acontecer eles desligam a chave geral e você se ferra.

• As cenas, tempos e posições dos personagens se repetem. Grave o momento em que cada bandido aparece e acabe de vez com o desgraçado.

GODZILA

• Logo no início, mande todos os seus tanques atacarem um só monstro ou, se preferir pode esperar até que os bichos comecem a se pegar e, então, mandar seus "tanquinhos" para detonar tudo.
• Mandar um caminhão de cada vez pode fazer seu exercito acabar por completo e a cidade ser totalmente destruída.
• Nas fases com helicópteros, procure usá-los depois. Assim, o bichão irá se distrair com os tanquinhos enquanto o helicóptero manda bomba nele.
• Os adversários do Godzila são sempre mais fracos que ele, portanto, prefira matar Godzila antes, enquanto seus tanques estão fortes e em grande número. Os que restarem darão um jeito nos outros bichinhos.

GUN GRIFFON

• Para que o robô ande mais rápido, aperte X duas vezes.
• Nas missões noturnas, use o infravermelho para "caçar" os inimigos com mais facilidade. Adote a opção com o botão Y.
• NÃO atire nos robôs que aparecem com o contorno azul, eles são seus aliados no combate.
• Os helicópteros são "perfeitinhos". Procure destruí-los antes que decolem para a batalha.
• Quando você passa pelas árvores seu radar pode acusar interferência. Pule para resolver o problema.

HAT TRICK HERO S

• O juiz é um morfético. Já que é assim, aproveite para dar voadoras no adversário enquanto o gorducho esta longe.
• Para fazer gols bem fácil você só precisa chegar pelos cantos e chutar bem de perto, na diagonal.
• Na hora da disputa de pênaltis é melhor escolher o canto para pular. Mas, se você for mais "pirata" roubando um pouquinho, pode olhar o controle do adversário e saca se ele "piantra".
• Para chutar de primeira, você pode apertar o botão um pouco antes da bola chegar em seu jogador.

GODZILA

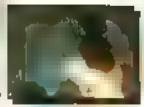
ESTRATÉGIA | 1 JOGADOR | NÃO | CONTINUE E PASSWORD

SEGA

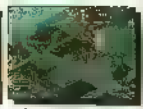
GRÁFICOS 7.0 | SOM 2.5 | JOGABILIDADE 7.5 | DIVERSÃO 6.5 | VIOLÊNCIA 5.5 | RAM N/D

Pois é, depois de pintar e bordar nos seriados de TV, cinema, desenho e detonar nos 8 e 16-Bits, chegou a hora de morder o seu Saturn. A fama do "gelá" japonês está em alta - até hoje nenhum outro seriado, no gênero, foi mais aceito que o do "lagartixão" na terra do sol nascente. Seu objetivo aqui é o de proteger as cidades e tentar expulsar Godzila junto com o batalhão de "bichinhos" que pintam no pedaço. Pra resolver o "serviçinho" você tem uma pilha de tanques, helicópteros e outros "brinquedinhos" militares. O jogo é um saco, a musica é irritante e as cidades saem sempre debulhadas das combates. Mas ver o grandalhão apanhando dos caminhos até que é bem divertido.

Kapeta

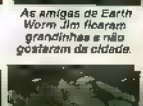


Hugooo! Godzila é mesmo detonador. Imaginem esse cara dando um "vômitão"



As amigas de Earth Worm Jim ficaram grandinhas e não gostaram da cidade.

Nem o Mike Tyson teria coragem para encarar qualquer um dessas "brutamontes"



Também aparecem monstros voadores para deixar a coisa

GUN GRIFFON

TIRO | 1 JOGADOR | NÃO | CONTINUE E PASSWORD

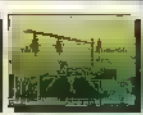
GAME ARTS

GRÁFICOS 7.5 | SOM 6.0 | JOGABILIDADE 8.0 | DIVERSÃO 8.0 | VIOLÊNCIA 7.0 | RAM 8

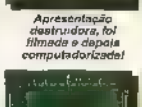
Gun Griffon é um game super original (col, col) onde você pilota um "tanque-robô" moderno e armado até os dentes (robô usa aparelho?). Agora, sem sarcasmo! A história é maniadíssima todos contam Mechwarrior mas o game é bom. Tem gráficos muito bem detalhados grande variedade de inimigos, armas e missões mais cabeludas que o Sansão Caro soldado. Há também duas fases de treino para que você se adapte aos combates e esquente os dedos. Minha branca fica por conta dos comandos meio complicados: você fica com "nó" nos dedos. Um logaço!

SGT Trabuco

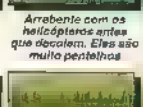
Apresentação destruidora, foi filmada e depois computadorizada!



Arrebente com os helicópteros antes que decolem. Eles são muito pentelhos



Quando você entra numa missão noturna é bom ir acionando a visão infra-vermelha.



O poder de seu robô é gigantesco. Use mísseis em de longe e a "metranca" de perto

HAT TRICK HERO S

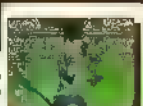
ESPORTE | 1 JOGADOR | NÃO | CONTINUE E PASSWORD

TAITO

GRÁFICOS 3.0 | SOM 3.5 | JOGABILIDADE 3.0 | DIVERSÃO 3.5 | VIOLÊNCIA 4.0 | RAM N/D

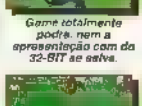
Bom, digamos que se você não é amante do esporte ou adora games bem "cocô" então esse é pra você. Sem sombra de dúvida, é "O PIOR GAME DE FUTEBOL dos últimos tempos. O jogo é podre com direito a: goleiro frangueiro, toques mal feitos, voadora, pouca variação de jogadas, gráfico irritantes, chutes horríveis e pra completar juiz gordo que quase não acompanha os lances. Tá certo que o lance do juiz ser um "troll" até que é legal, mas espere só até a partida começar. Você pode jogar amistosos campeonatos ou participar da pior disputa de pênaltis do universo. Só coloquei na revista para que você tenha idéia do erro que estará cometendo ao colocar a mão nesse jogo. arghl

Agente X

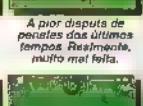


Game totalmente podre, nem a apresentação com da 32-BIT se salva.

A pior disputa de penaltis dos últimos tempos. Realmente, muito mal feita.



Você pode deixar a visão mais afastada e ter uma melhor noção das jogadas.

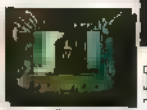


Até que enfim o gorducho ridículo apareceu. Mas é só cartão amarelo.

HORROR TOUR
CARAVAN

JOGADORES: 1 | RPG | CONTROLE: TECLADO, MOUSE, JOYSTICK

O castelo impõe respeito e também medo nos aventureiros que aparecem.



Uma mulher deliciosa aparece quando você não pode entrar por alguma porta.

Remexa nos livros para encontrar bilhetes e outros itens de aventura.

A bruxa adivinha seu futuro e dá dicas para você se safar durante sua jornada.

Que tal uma aventura horripilante dentro de um castelo mal-assombrado que mais parece a nossa editoria cheia de monstros e perigos? Este é um RPG de arrepiar os cabelos do sovaco (usando sabão Cré Cré depois). É até legalzinho mas, como o nome "sugere" é HORROROSO. Os cenários são, na maioria, funebres escuros, envelhecidos e cheios de cacarecos macabros. Para avançar no jogo você terá de conversar com quadros (não me chamem de louco), encontrar passagens secretas, lagartear com bruxas e outras loucuras. Arrisque se quiser! O pescoço é seu!

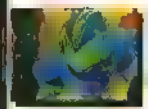
VALE: N/D

Sansão

GRÁFICO 4.0 | SOM 4.0 | JOGABILIDADE 7.0 | DIVERSÃO 6.0 | DIFICULDADE 4.0

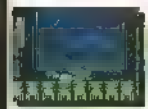
MEGA MAN X3
CAPCOM

JOGADORES: 1 | AÇÃO | CONTROLE: TECLADO, JOYSTICK

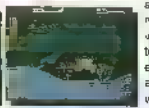


O robozinho ganhou um desenho durante as apresentações e está um barato

Sigma entrando as conseqüências de ter como rival o forte Mega Man X.



Essa é a tela onde a dica do Mega Man Jetil funciona. Veja mais em X-TRICKS.



Os gráficos da versão para SNES foram mantidos. Nada de melhoras no visual!

YEEEES! Muito animal! Tá aí, galera, uma versão do Mega Man X3 para Playstation. O jogo é quase idêntico ao do SNES. A "única" vantagem que se tem agora é o acréscimo de apresentações durante uma fase e outra (por sinal, muito bem feitas. As músicas estão bem mais rápidas e também um pouco mais baixas já os "FX" (efeitos sonoros) estão mais altos. Os gráficos não foram melhorados, não tem mais cores, efeitos especiais, velocidade nada só as introduções. Ah, agora você tem que esperar o CD carregar para jogar. Argh! O que era ótimo no SNES, continua, deformando no PS-X. Mas a bem verdade que poderia ser muito melhor que a versão do 16-BIT mancada bem grande da Capcom.

VALE: 13

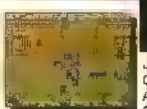
Sansão

GRÁFICO 7.5 | SOM 8.5 | JOGABILIDADE 7.0 | DIVERSÃO 9.0 | DIFICULDADE 7.0

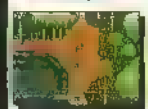
MYSTICAL NINJA WAR
KONAMI

JOGADORES: 1 | RPG | CONTROLE: TECLADO, JOYSTICK

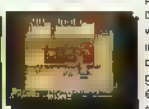
Uma introdução requintada e nada mais a acrescentar ao visual do game.



Faça perguntas aos moradores para obter informações preciosas dos acontecimentos



Depois de pular nas pedras e atravessar a parte da água, desça e pegue o galinho.



Entre nas lojinhas para fazer umas comprinhas e se encher de trelhas.

Lançado recentemente no Japão com o título de Goemon War, esse game já está dando o que falar. As fases são muito parecidas com as do SNES... o PlayStation, de cara, não inova em nada. É verdade, sim, há apresentações mais bem feitas e um 3D até legalzinho... mas falta o "poder" dos 32-BIT. você pode jogar usando um "samuca" de cabelo despentiado ou um ninja "soneca" (personagens da versão original). Nas cidadezinhas pode-se colher informações, comprar itens, dormir, bater um "mango" colher galinhos, etc. Caso você esteja esperando um game com o mesmo pique de ação que os anteriores, é melhor ir esquecendo. O PS-X trouxe uma versão quase "zen" do clássico. Arigatô!

VALE: N/D

Agente X

GRÁFICO 7.0 | SOM 7.5 | JOGABILIDADE 7.5 | DIVERSÃO 7.0 | DIFICULDADE 2.0

HORROR TOUR

• Após subir a escada, na cozinha do castelo, vá para a direita até encontrar três escudos na parede. Troque a posição das espadas para encontrar uma passagem secreta.

• Na cozinha, não fique "morgando". Deixe de tudo o bilhete sobre a mesa para não se ferrar. Senão... CREEEK.

• Leve os bilhetes para que a bruxa e a seu futuro. Os bilhetes são encontrados dentro de livros.

• Sempre que aparecer uma mulher (gostosa) nas torres, portas, etc... significa que você ainda não pode entrar no local.

MEGA MAN X3

• Compre a GAME-X nº 3. Lá, você encontrará uma estratégia completa, com todas as armas, itens, armaduras e passwords que nós descolamos para vocês.

• Os passwords do PlayStation são os mesmos da versão para Super Nintendo. Use-os sem a menor preocupação.

• Dê uma sacada na seção X-TRICKS desse mês e veja uma dica de como descolar a espada de Zero para o seu robozinho. Que a força esteja com você!

MYSTICAL NINJA WAR

• Na primeira cidade você precisa, antes, falar com o carinha da última casa à direita do supermercado para poder sair pelo portão do norte.

• Antes de entrar nas fases com um pouco mais de ação, é bom dar uma passada nas lojinhas e supermercados. Equipado e empanturrado, o jogo fica bem mais fácil.

• Evite usar o ataque das moedinhas nas partes de cidade. Senão, a grana vai embora, você fica sem poder comprar itens e nem machuca direito os inimigos.

PHOENIX 3

• Quando seu herói fica perado, ele recupera energia, mas demora. Tem certeza que você quer jogar isso?

• Lembre-se que seu personagem pode se pendurar nas "quinas" das paredes. Cai no buraco, portanto, é bobeira!

• Aperte os aliens grandões bem de longe. Eles "chupam" rapidinho sua energia e você se ferra.

• Sua mãe sempre disse que quem brinca com fogo faz xixi na cama. Pois, se você acha pouco, saiba que, aqui, quando seu personagem cai numa labarada, sai com a energia detonada.

RETURN FIRE

• Use os helicópteros pra achar a bandeira, depois abra caminho com os blindados e, por último, use o jipe pra trazer a dita cuja pra sua base.

• O jipe também é um veículo anfíbio. Não, ele não é um sapo (nem um príncipe encantado disfarçado). O fato de ser anfíbio faz com que ele possa também andar na água - usando, automaticamente, boias infláveis.

• Tome cuidado ao passar pelas pontes. Se você "moscar" por muito tempo e ficar parado nelas, pode chamar um inimigo e ele pode acabar destruindo parte da ponte. Com isso, você não poderá mais usar os dois tanques do outro lado dela.

SNATCHER

• Pensando em se arriscar e fazer uma ação pouco provável? É melhor salvar o jogo antes para não levar na testa.

• Não troque de cenário até conversar com todo mundo que está por perto e testar todas as opções e itens possíveis.

• Os androides podem estar disfarçados de humanos. Por isso, é melhor não sair confiando em todo mundo que encontra pelo caminho - se fosse você não confiava nem na própria sombra!

• Nada de ficar só zanzando pelos locais diabinho e bonitinho do game. Seja bem curioso, vá nos locais "barra pesada" e dê um fim à sua missão.

PHOENIX 3

GRÁFICOS 4.0
SOM 5.0
JOGABILIDADE 6.0
DIVERSÃO 3.0
VICIANTE 8.0
MEMÓRIA N/D

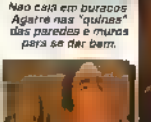
GÊNERO AÇÃO
CONTINUE SALVA EM PASSWORD
3DO STUDIO

Putz! Não é a toa que o 3DO está em baixa! só sai game "podreira" para o console. Esse aqui, tá louco! Juro que pego o Atari 2600 e me tranco no quarto pra me divertir de verdade. E ainda, nem pra colocarem pelo menos, um enredo original. É a velha história do "herói fodidão" lutando sozinho contra o império galáctico "estupidamente" grande. por é que o cara consegue salvar o universo. A qualidade gráfica não é das melhores, principalmente pela movimentação dos quadros. Com uma música maçante e bem repetitiva, esse game é um sério candidato a matar você de tédio. Os cenários até que variam um pouquinho. Trata-se de uma cópia (muito mal feita) de Alien 3 do SNES e Mega.

Enfrente os inimigos da nave especial mantendo uma distância segura.

Não caia em buracos. Agarre nas "quinas" das paredes e muros para se dar bem.

Splosh. Mais um alien na sua "lista" de vítimas verdes e amrrugadas


Seu personagem e esse frutinha com cara de cavalo e cara de chorão.

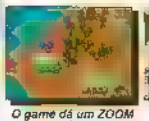
SGT Trabuco

RETURN FIRE

GRÁFICOS 7.0
SOM 9.5
JOGABILIDADE 6.0
DIVERSÃO 8.0
VICIANTE 7.0
MEMÓRIA 18

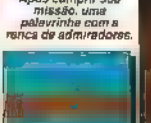
GÊNERO ESTRATÉGIA
CONTINUE SALVA EM PASSWORD
TIME WARNER

Uau! Um jogaço de estratégia, com muito humor negro e musicas que delongam! É não para por aí não, soldado. Você pode escolhar entre várias línguas (inclusive o nosso querido português) para jogar. Sua missão é bem simples e parece infantil: pegar a bandeirinha do inimigo e levá-la para sua base. Só que o negócio é bem mais sério afinal, nós (jogadores de video games) estamos sempre em guerra. Para cumprir seu objetivo, você contará com jipes, helicópteros, tanques pesados e tanques de assalto. Muitas explosões, inimigos, campos de batalha, atropelamentos (há, ha, há) e mortes brutais o esperam. Se você é um guerreiro sádico, tem de aceitar esse desafio.


O game dá um ZOOM nas cenas importantes e você pode trocar as visões.

Após cumprir sua missão, uma palavrinha com a renca de admiradores.

Milagre! Um dos poucos que falam a sua língua. Como vai indo seu Português?


Nas pontes ande rápido para que elas não sejam destruídas de bobeira.

SGT Trabuco

SNATCHER

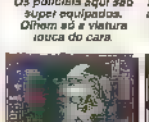
GRÁFICOS 5.5
SOM 6.0
JOGABILIDADE 7.5
DIVERSÃO 6.0
VICIANTE 6.0
MEMÓRIA N/D

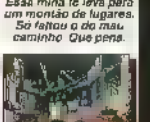
GÊNERO RPG
CONTINUE SALVA EM PASSWORD
KONAMI

Você gosta muito de Blade Runner, é fissurado em Cyber Punk e curte de monte Shadow Run? Então, não pode perder esse game pelo menos quando sair a versão americana, já que, por enquanto, o game só chegou no mercado japonês. você entra na pele de um policial caçador de androides, devendo interrogar uma série de pessoas, investigar relatórios, arquivos mortos e uma série de outras coisas para resolver toda a parada. Já deu pra perceber que seus neurônios vão fritar para pôr um fim nos androides. Não bastasse isso, esses cyborgs ainda por cima podem atrair pela boca, (suspiro fatal, em). É melhor ficar de olho aberto com todos, qualquer um pode ser um androide disfarçado.

Os policiais aqui são super equipados. Olhem só a viatura louca do cara.

Essa mina te leva para um monte de lugares. So faltou o do meu caminho. Que pena.


Os cyborgs são feitos com alta tecnologia: por dentro é tudo metal e por fora pele.


O clima de "algar é o pessoal não parece muito amistoso no meio da cidade

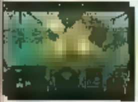
Agente X

SHELL SHOCK

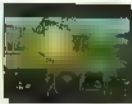
PlayStation

U.S. GOLD

JOGADORES 2 · SIMULADOR · CONTINUE · BATERIA · PASSWORD



Na ponte só passa um por vez. Acabe com o outro "motorista" e detone seu tanque.



Destrua os prédios e caixotes do caminho. Procure por itens e munição pela fase.

Quando você morre seus amigos pixam o muro para que todos vejam sua coragem.

Todos os heróis são negros. É a força do "Black Power" nos games.

Soldados, vocês já notaram que nos jogos quase não aparecem heróis negros? Se alguém disser que "não" vai para o pelotão de fuzilamento. No máximo aparecem uns poucos heróis secundários para segurar a barra toda. É só que nesse game as coisas mudam "bastante" de figura. Aqui, todo mundo é negrão — e quero ver quem vai mexer. Eles são os últimos de um grupo de elite do exército e, apesar de serem poucos, são ótimos soldados. O arsenal da galera é fogo: tanques e aviões equipados até os dentes. Shell Shock é um game difícil que até dói, os inimigos matam você num piscar de olhos e, apesar dos comandos não terem segredo, não é recomendado para "trolhas" ou iniciantes nos games.

N/D

SGT Trabuco

GRÁFICOS 5.5

7.0

8.5

DIVERSÃO 6.0

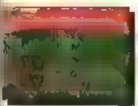
VIOLÊNCIA 7.0

STAR FIGHTER

3DO

STUDIO 3DO

JOGADORES 1 · NAVE · CONTINUE · BATERIA · PASSWORD



Você pode destruir tudo: amigos, inimigos, prédios, montanhas, etc.

Entre certinho na nave mãe pra não explodir no ar e ferrar com toda a missão.

Alta tecnologia e naves ferradas fazem parte do arsenal de seu exército.

Pode-se olhar a nave de longe e curtir os inimigos morrendo de vários ângulos. He, he!

Star Fighter é a prova "viva" de que um jogo não precisa ser o máximo em gráficos e som pra ser considerado bom — diferente da maioria dos games que capricham no visual para enganar o consumidor. Você é um piloto "fera" destacado para combater um bando de terroristas. Seu amiguinho está preparado para a festa, arregaçando com um bruta laser e mísseis pra ninguém pôr defeito. A cada fase tem uma missão diferente, entre elas: proteger uma área dos caças inimigos, destruir bases, interceptar carregamentos de armas... e por aí vai! O game é simples, mas com certeza você vai se divertir MUITO com as manobras e o poder (bota poder nisso!) de seu caça. Preparado para o combate?

15

SGT Trabuco

GRÁFICOS 6.0

6.0

7.0

DIVERSÃO 7.0

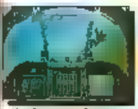
VIOLÊNCIA 7.0

SIDEWINDER

PlayStation

ASMIK

JOGADORES 2 · SIMULADOR · CONTINUE · BATERIA · PASSWORD



As fases podem ser nas montanhas, névoa, alto mar, etc. Um grande barato!

Há fases onde seu objetivo é atacar. Mas, às vezes é necessário defender algo

Na fase noturna vale ter olho de gato e detonar todos os inimigos de longe.

Arregaçando no visual o game traz aeronaves de primeira linha: F-14, F-15 e outras feras.

Quem curte simuladores não pode perder — é muito realismo! Nos combates, você fica louco para estraçalhar os inimigos, tendo de mirar, desviar, usar o "afterburner", girar, acelerar e mais — só pra encurralar os canalhas e mandá-los para o inferno. Só jogando pra acreditar! Os gráficos arregaçam, cheios de polígonos, relevos, texturas, cenários e tudo mais. Apenas acho que poderia ter ainda mais detalhes! Outro ponto alto é o som — o rock "rola" solto e "apavora" — dá vontade de mandar fogo até nos aliados. São vários caças farradaços, além das missões noturnas, com neblina, em desertos, montanhas, alto-mar e outras. Se perder esse, mereça ser "alvo" no Iraque!

N/D

SGT Trabuco

GRÁFICOS 7.0

8.5

8.5

DIVERSÃO 7.5

VIOLÊNCIA 7.0

X-TASY

SHELL SHOCK

• Use o canhão do tanque pra detonar os inimigos à distância, ele tem uma mira que indica quando o panaca está na sua frente.

• Você não precisa enxergar os inimigos na tela para destruí-los. Assim que a mira do tanque mostrar um quadradinho, o negócio é meter o canhão (sem malícia). Geralmente, duas "bombonas" dão conta do recado.

• Alguns prédios podem ser destruídos, deixando seu campo de batalha mais limpo para sua movimentação.

• Não deixe seu tanque ficar no meio de dois inimigos. É melhor correr e, depois, pegar um panaca por vez.

STAR FIGHTER

• Destrua o máximo de construções que puder e pegue todos os objetos lançados pela explosão. Procure sempre formar pares desses objetos, pois assim seu avião ficará ainda mais poderoso!

• Você pode bancar o inimigo das tartarugas ninja e sair destruindo tudo o que ver pela frente: naves, tanques, canhões, prédios e, acredite se quiser, até as montanhas do cenário.

• Para voltar à base, tome cuidado, pois é fácil acabar errando a manobra e colidir com a aeronave.

• Escolha bem as armas antes de usá-las nos inimigos: mísseis ar-terra servem para alvos terrestres ou marinhos, mísseis ar-ar pegam bem nos oponentes "avoados" e o laser é "pau pra toda obra": acerta no ar, terra, mar — onde precisar!

SIDEWINDER

• Quando o inimigo estiver na sua mira, não se contente com um míssel só! Barbarize o infeliz com uma saraivada animal pra ferrar até a alma do panaca!

• Engane os inimigos no jeitão de Tom Cruise. Quando perceber que há um imbecil na sua cola, puxe o manche para trás (subindo o avião) e reduza a velocidade, bem rápido. Depois, volte para a posição e o panaca inimigo estará à sua frente.

• Mesmo sendo "teleguiado" não significa que o míssel acertará o alvo. Para que os oponentes não desviem de seu ataque, o negócio é mirar e só mandar bala quando o cara estiver perto.

VALORA VALLEY GOLF

• Para dar um "efeito" na bolinha, após ela pingar no chão, você precisa mudar a posição dos pés na hora da tacada. Fique de olho na setinha para ver o ângulo do efeito que você quer na jogada.

• O vento pode ser muito perigoso. Às vezes, é melhor você bater a bola um pouco para o lado contrário ao vento para que a bola vá no buraco. Outra maneira de "anular" o vento, na tacada inicial, é posicionando a bolinha mais para o lado oposto ao vento.

• No banco de areia, o negócio é usar um taco que mande a bola para cima desacelerando a "pelota"

WIP'E'OUT

• Procure estudar bastante as pistas para saber onde é o melhor local para soltar um nitro e onde estão as flechas que aumentam a velocidade: assim fica fácil vencer.

• Sempre que você pegar uma arma que não seja muito boa ou que não lhe servirá na ocasião, jogue-a fora, pois outra aparecerá logo depois.

• Soltar nitro antes de um salto pode não ser a melhor pedida: você poderá ir para espaço e perder o maior tempão esperando o caminho lhe trazer de volta. Use o nitro quando estiver na descida de um salto e você verá seu carro voar.

WORMS

• O game possui muitas armas. Dependendo da ocasião, uma será mais útil que a outra. Com o inimigo perto, use dinamites (se puder fugir), SHOTGUNs ou até uZIs. Se a distância for maior, prefira a bazuca, granadas e bombas Cluster (com grande estrago). Agora, se o inimigo estiver bem longe e você não tem nenhum soldado perto, o Aerolike resolve muito bem o seu problema.

•Quando sua minhoca (ela) estiver perto do "fim" da tela ou próxima a buracos, use um teleport para salvá-la de uma possível morte instantânea.

• Você pode editar seus personagens e fixá-los ficar com até 500 pontos de energia.

•As vezes, passam aviões soltando caixotes com itens especiais. Alguns são inéditos, como, "bomba banana" e "ovelha bomba"

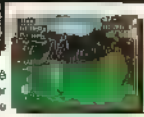
GRAFICOS 6,5
SOM 6,0
JOGABILIDADE 7,0
DIVERSÃO 7,0
DURAÇÃO 0,0
NOTA N/D

JOGADORES ESPORTE

VALORA VALLEY GOLF
para
VICTOKAI

CONTROLE DUAL SHOCK PASSWORD

Golfe é o esporte mais alitista do mundo. Você disputa com caras "podres de rico", passando por paisagens exóticas, campos muito bem tratados e ouvindo o canto dos pássaros. Não pense que tudo é trescura: apenas um estilo de vida diferente. Apesar de lançado recentemente, o jogo não é tão completo. Falta um maior número de tacos e mais opções para o jogador. O legal é que os cenários são bem variados nele você pode encontrar água, terra, grama, areia, subida, descida, pedras, etc. Se você fizer um lance interessante, pode quebrar recordes e até ganhar elogios. Seu desafio é fazer "hole in one" acertando o buraco em uma tacada. Boa chance para bancar o milionário.



Uma mulher é seu primeiro desafio. Se for machão e fizer feio estará ferrado.

Mande a bolinha na torcida e veja a cara dos espectadores da partida.

O game mostra o relevo do campo quando você está próximo ao buraco.

Quanto mais acima você ativar o "nível" do taco, mais longe será sua tacada

Agente X

GRAFICOS 6,0
SOM 5,0
JOGABILIDADE 6,0
DIVERSÃO 6,5
DURAÇÃO 5,0
NOTA 6

JOGADORES CORRIDA

WIP'E'OUT
para
PSYGNOSIS

CONTROLE DUAL SHOCK PASSWORD

Opa! Gran Chaser mudou de nome? Bom, é quase isso Wip'E'Out é um Gran Chaser melhorado, um jogo de corrida futurístico com rampas e super-velocidade. As fases são bastante diferenciadas, passando de gelo até deserto, florestas e cidades. você poderá escolher a empresa que patrocinará seu carro e a equipe que irá pertencer (nada disso influencia a velocidade dos carros ou sua estabilidade nas pistas; é só frescura mesmo) Além de tudo isso, você irá depor de bombas, mísseis, minas e nitros, sendo que só poderá ter um de cada vez. não podendo guardar um nitro pra depois ou coisa parecida. Wip'E'Out é daqueles jogos que servem para passar o tempo quando não se tem nada melhor para fazer.

Um dos pontos fortes do game é o visual. Já na apresentação você nota o poder.

Passe por cima das setas para pegar velocidade e poderes para vencer a corrida

O escudo o protege mais dos ataques inimigos e batidas durante a correria.

Também tem algumas bifurcações no meio dos caminhos pra complicar as coisas

Kapeta

GRAFICOS 6,5
SOM 3,0
JOGABILIDADE 6,5
DIVERSÃO 9,0
DURAÇÃO 6,0
NOTA N/D

JOGADORES ESTRATÉGIA

WORMS
para
TEAM 17

CONTROLE DUAL SHOCK PASSWORD

Com jeitão de Lemmings personagens miudinhos e "vozes" engraçadas o game inova e mostra uma guerra entre minhocas (que pouca vergonha) As criaturas dispõem de bazucas, metralhadoras, JZI, bombas Cluster e muito mais, podendo também usar cordas de ninja, escavadeiras e até se tornar Kamikazes destruindo tudo que vierm na frente. As apresentações são animes mas as fases são bem "fenhas" Seu objetivo é acabar com as tropas inimigas. Não há um numero de fases definido: terminando um cenário, você volta na tela de abertura. Pode-se tirar combates com quatro pessoas (só que com um controle). Muito divertido, vai tornar o campo de batalha uma verdadeira zona!

Essas minhocas são burras, estranhas, feias pra caramba e super divertidas.

So é bonito nas apresentações. O resto é bem estranho e até feio para um 32-BIT

As fases tem um visual estranho. Olhe só o cenarião que está no meio do caminho.

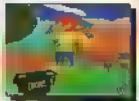
Derrube as minhocas para fora da tela ou mande-as para o agua a fim de destruí-la

Kapeta

NAMCO MUSEUM V.1

PROGRAMA DE: VÁRIADO
COMPANHIA: NAMCO

Pac Man é um cara bem legal é velhinho nos games. Tem até uma namorada.



Dentro do museu cada game tem sua sala. Essa é a do "come-come" demais.

Em Rally X você solta fumacinhas nos inimigos para se livrar de todos eles.

Pole Position foi um dos games com melhores gráficos de sua época!

Que tal relembrar os velhos tempos dos fliperamas, onde não se podia abusar dos gráficos, músicas e efeitos como fazem esses "beltolas" cheios de BITs e CD, tendo assim, que animatar na diversão, fazendo uma coisa bem bolada? Pois é, a Namco, velha conhecida desses tempos, trouxe para nós uma coleção de seus "voyós" inesquecíveis. Essa é o primeiro volume da série "Museum". Você pode jogar o velho Pac Man, voar no espaço com o famoso Galaga, soltar muitos "pums" (ergh!) com seu carrinho de F1 em Rally X e muitas outras coisas. Os gráficos foram mantidos como os da versão original. Há explicações de como jogar e curiosidades dos games. Não seja covarde e mergulhe!

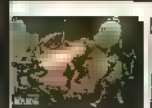
GRÁFICO 2.5
SOM 3.5
JOGO 4.5
VERSÃO 8.5
VIOLÊNCIA 0.0

N/D

Sansão

EXTREME PINBALL

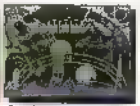
PROGRAMA DE: PINBALL
COMPANHIA: MICROPOSE



Demora pra caramba na hora de carregar. Pode esperar deitado no cobertor

Um fliper com tema medieval é demais. Mas a "jogabilidade" é muito ruim.

O "rock" bem que poderia rolar solto no game. Você pode chutar as máquinas.



Ao chutar as máquinas você corre o perigo de dar um "TILT" nelas e perder a bolinha.

Eva matar a saudade da velha bolinha rebatendo de um lado para o outro... só mesmo indo direto para "flipers" de verdade. Jambrando um pouco com Last Gladiators, Extreme Pinball não trás novidades em relação à jogabilidade. A pouca diferença fica por conta do visual futurista e o tempo que você deve esperar para carregar o jogo. Depois de ligar o videogame, o negócio é ir tomar banho, comprar pão pra sua mãe (quem sabe ao voltar o jogo já tenha carregado. Tirando a espera, você poderá jogar com duas bolinhas ao mesmo tempo, entrar em um zoológico, num racha e muito mais. Se estiver a fim de ficar "mijando" na frente do console até que o game ajuda. Porque de resto... ughi

GRÁFICO 5.5
SOM 6.0
JOGO 3.5
VERSÃO 7.5
VIOLÊNCIA 0.5

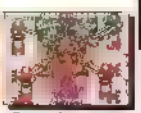
NOTA 4

Kapeta

TWIN BEE YA-HO

PROGRAMA DE: NAVE
COMPANHIA: KONAMI

Destrua o chefão dos guarda-chuvas com a tática de desviar e, depois, atacar.



Para meter o pau na "aranhona" (eba!) você precisa lançar seus tiros bem no início.

Quanto mais perto do inimigo você acerta o tiro, mais rápido você acaba com o coitado.

Alguns quadros de humor entre a espera de uma fase para outra.

UAAUUU!!! A Konami sempre errasa com seus jogos zuados de nave. Parodius e Twin Bee são sempre jogos que fazem muito sucesso e para tudo quanto é videogame. Nesse versão você poderá optar por jogar com uma mesma nave até o final do jogo ou mudar de nave cada vez que as suas vidas acabarem. A nave principal possui o tiro mais forte e as outras possuem os tiros mais variados e enfeitados. Os gráficos estão melhores e a opção para dois jogadores continua. O som está no mesmo estilo simples mas combinando com o estilo doidão do jogo. Os sinninhos que saem das nuvens estão mais bonitos e coloridos. Esse jogo, com certeza, fará sucesso como os muitos outros jogos da KONAMI para 32-BIT.

GRÁFICO 7.0
SOM 7.0
JOGO 5.0
VERSÃO 8.0
VIOLÊNCIA 1.5

N/D

Kapeta

NAMCO MUSEM V.1

- Em Rally X não solte tanta fumaça, pois, além de mostrar que você é mal-educado, gasta o combustível.
- Em Toy Pop, jogue sempre com 2 jogadores para ter mais créditos.
- Para encher a "máquina" de créditos, é só ficar apertando o SELECT. Você nem gasta toda a mesada!
- No "come-come" sem malícia, é claro, fuja pelos buraquinhos (que pornografia!) para sair do outro lado da tela.
- Pole position foi o segundo game de F1 a utilizar marchas nos caminhos de toda a história. É bem verdade que só há duas. Troque de marcha para correr mais dássi!

EXTREME PINBALL

- Quando você estiver com duas bolinhas na tela, procure somente não deixar nenhuma delas cair. Bata de qualquer jeito, para qualquer lugar que, mesmo assim, você fará bem mais pontos que se estivesse com somente uma. Isso, é claro, se ainda não tiver a "mãinha" do game.
- Grave bem a fórja que você deverá mandar a bolinha logo no início. Há, em todas as fases, um local para ganhar muitos pontos de cara. Calcule bem e detone!

TWIN BEE YA-HO

- Antes de jogar, procure ver bem a configuração do controle que usará: se ligue com a melhor posição para manter seu personagem sempre atirando bombas e podendo carregar tiros fortes para matar os chefões.
- Para destruir as bases no chão use a bombinha. Deixe os botões alternados e uma das opções que são facilmente adaptáveis.
- Para matar os chefes e os blobinhos voadores, prefira usar o tiro carregado que, além de mais forte, tem um maior alcance e acaba com quase todos os inimigos que estão na sua frente.

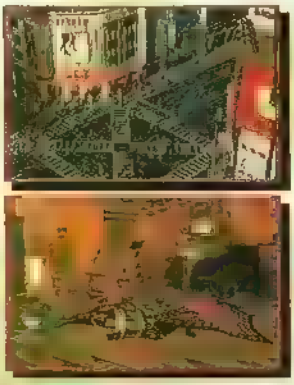
TEKKEN 2

JOGADORES ■
FASES 10
DUELO

CONTINUE ■■
BATERIA ■■
PASSWORD □

UMA PORRADA DE SUPERLUTADORES EM UM SUPERJOGO DE PORRADA

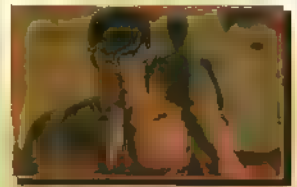
Tekken foi um jogo de muito sucesso e repercussão em todo o mundo, não só no Play Station, mas também nos arcades. Mesmo sem a utilização de magias, os personagens detonavam com uma movimentação nota 10 e gráficos bem detalhados. Nessa segunda versão, Tekken volta ainda melhor! Os cenários estão lindos! Cheio de detalhes e paisagens animais! Isso sem falar nos personagens que também receberam uma melhora na texturização. A apresentação é uma das melhores (e mais ousadas, já vistas em jogos de luta. O som também está legal, com destaque para as vozes de Devil e Angel (que parecem ecoar). Diversas dicas e segredos fazem Tekken 2 o jogo de luta mais completo do momento.

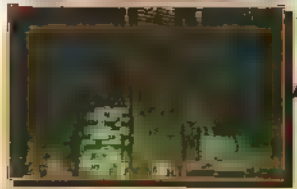


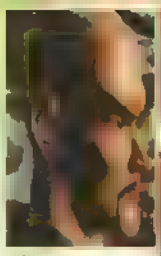
Milhares de dicas

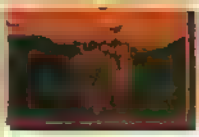
Assim como na versão anterior, Tekken 2 possui um monte de personagens escondidos além de dicas para jogar com a visão do personagem. Inicialmente você poderá escolher os personagens antigos (da outra versão) com exceção de Jack (que agora é Jack-2) e alguns personagens novos. Jun e Lei. Terminando com cada um dos personagens, você poderá jogar com um novo personagem. Terminando novamente, só que com todos os outros personagens (os novos) você poderá jogar com Kazuya. Jogando com Kazuya e terminando (de novo) você poderá jogar com Devil e, depois, Angel. Finalmente para jogar com Alex e Roger (um dinossauro e um canguru), você terá que apanhar pra caramba no "Final Round" da terceira luta e quando estiver com um risquinho de energia, virar o jogo No total são 25 personagens diferentes.

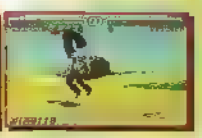
Kapeta











Heihachi

De papéis trocados com Kazuya, Heihachi agora pode ser selecionado como personagem norma. Deixou seu trono de chefão do jogo para Devil. É muito parecido com Kazuya, mas possui alguns golpes com maior força. Para descontar, Heihachi joga Kazuya dentro de um vulcão e agora sente-se vingado.

Baek

Um novo personagem e ainda secreto. Baek luta, praticamente, só com as pernas. É muito ágil e possui golpes difíceis de defender. Suas sequências são muito fortes e suas lutas rápidas. No fina, Baek se recorda de seu pai, que o ensinou muito sobre a arte de lutar e é o responsável pela sua grande vitória.

Kunimitsu

Uma personagem muito parecida com Yoshimitsu em seu estilo de luta. Seus golpes são rápidos e suas seqüências a salvaram de ser a pior lutadora de Tekken 2. No fim talvez por inveja, Kunimitsu (assim como Yoshimitsu na apresentação de Tekken) corta uma pedra com sua espadinha.

Armor King

É como diz o nome. King com armadura. Os golpes são totalmente idênticos aos de King. É um pouco mais resistente, mas não tem tanta velocidade. Os arremessos mudam só um pouco. No fim do jogo, Armor King (depois de muita porrada) se mostra machucado, mas mesmo assim vai de encontro à galera!

Nina

A gata do jogo não mudou quase nada em relação à primeira versão. Ganhou algumas seqüências a mais e teve uma leve melhora em sua velocidade e força. No final, Nina leva flores para seu amigo e recebe a inesperada visita de Anna, sua rival. Ela, ao contrário do que Nina pensava, veio oferecer flores a ele.

P. Jack

P. Jack, nessa versão, ganhou poucos golpes e muita força. Acaba com a luta com poucos golpes. Suas seqüências continuam fortes e arrasadoras. No fim do jogo, o Jack de ferro mostra o que a tecnologia pode fazer. Esse ai, por exemplo, talvez será um mecânico de elevadores.

Wang

O velhinho anima, está ainda melhor. Apesar de envelhecido desde o último Tekken, o vovô ai ganhou velocidade e seqüências novas. No final, após ganhar mais um campeonato, Wang resolve oferecer saké a seu antigo (e já falecido) amigo, para comemorar a vitória com ele e tomar um grande porre!

Yoshimitsu

Na primeira versão, era um dos piores personagens. Agora tudo mudou, seus golpes estão muito mais fortes e suas seqüências muito melhores. No final, Yoshimitsu salva um importante doutor de um seqüestro e ainda acaba com os bandidos!

Jack-2

Jack era um personagem totalmente desproporcional. Pra falar verdade, era ridículo. Jack-2 está mais normal, mas os golpes são praticamente os mesmos. No final, Jack-2 está brincando com uma criancinha e, de repente, um raio allrado de um satélite o acerta e destrói seu mecanismo.

Roger

Um dos personagens secretos do jogo, Roger tem o estilo de luta quase igual ao de King. Seus golpes são bastante variados, mas suas seqüências não são muito boas. Com mania de boxeador esse canguru mete medo em muitos lutadores. No final, um renca de amigos se reune em uma "São Silvestre" para comemorar.

Kuma

Kuma, assim como Pjack, possui os golpes mais fortes do jogo. Suas lutas também não são duradouras e, além disso, Kuma não pode ser arremessado. No final, Kuma mostra o quanto é cabeça dura e sai quebrando tudo o que vê pela frente, com a ajuda de Heihachi.

Ganryu

O lutador de sumô ganhou somente um golpe meio maluco: fica pingando e acertando a perna dos inimigos. Tem o estilo de luta muito parecido com o de Jack 2 com apenas algumas diferenças. No final, Ganryu aparece no centro de um Dojô só para posar para uma foto e mostrar o quanto é gordo.

Law

O Bruce Lee "Cover" está de volta com muito mais golpes e seqüências. Uma melhora radical para um dos personagens preferidos dos jogadores. No final do jogo Lee dá uma pequena aula e demonstração de suas técnicas a Paul que, por fazer pouco caso, acaba se dando mal e quebrando a cara!

ALEX

O rejeitado de Prima, Rage e Killer Instinct 2 veio para Tekken só pra dar volume. Esse dinossauro, ou melhor, Velociraptor tem mania de boxeador. No final, uma olhadinha em um fóssil para se lembrar de seus ancestrais e depois uma supercomemoração!

BRUCE

Essa, sim, é ridículo: uma perna curtinha, mal dá pra andar! E ainda quer sair chutando tudo! O novo lutador de Muay-Thai não tem quase nenhuma seqüência mas possui alguns golpes razoáveis. No fim do jogo, Bruce treina em sua academia e faz uma pequena demonstração ao garoto que o admira muito.

LE

O outro personagem novo do jogo usa e abusa de suas pernas. Seus golpes são muito rápidos e variados (em cima, embaixo). Sua desvantagem é virar de costas quase toda hora para efetuar suas seqüências. No final, Lei dá uma de ator de filme policial e mostra que é bom no gatilho também.

PAUL

Todo malandrão, Paul e sua velha moto não se separam. Não mudou quase nada, apenas ganhou algumas seqüências, golpes especiais e alguns golpes mais fortes. No fim do jogo, Paul dá uma voltinha, pela estrada, com sua moto. Nem uma "pedrinha" é páreo para o cabeludo que a trata com carinho.

KAZUYA

O personagem principal da primeira versão do jogo agora é um dos chefões. Depois de pensar ter vencido, Kazuya dá as costas ato incomum entre lutadores, para Devil e sai, na maior andando. Devil atira em Kazuya e Heihachi o salva. Depois Kazuya ainda dá um gancho bem na fuça de Devil.

LEE

Esse personagem possui a seqüência mais ferrada do jogo. é, simplesmente, interminável e muito difícil de ser defencida. Tem seu estilo de luta que mistura um pouco de Law e Paul. No final, no domínio de uma grande empresa, Lee manda matar seus prisioneiros. Kazuya e Heihachi

ANGEL

Tem a luta igual à de Devil. Seus golpes também são fortes e suas lutas também não são duradouras. Uma boa seqüência é acertar o adversário com um raio para baixo logo depois de arrasá-lo com uma sequência. No fim do jogo depois de destruir Devil Angel dá um toque especial no ar que ficará em paz por algum tempo.

JUN

A lutadora nova vem com muitos golpes malucos e arrasadores. Sua especialidade são as pernas as quais ela sabe usar muito bem. Seus golpes têm muita velocidade mas pouca força. É diferenciada de todos os outros lutadores. No final, ela dá uma voltinha a cavalo para relaxar um pouco e curtir a natureza.

DEVIL

Devil tem o estilo de luta muito parecido com o de Kazuya e Heihachi. Possui seqüências fortes e um superrraio para frente (que acerta inimigos que estiverem em pé) e para baixo (acerta adversário no chão). No final, Devil exibe suas asas e mostra o poder de seu tiro. Depois, vai dar uma voltinha na

ANNA

Seus golpes são quase iguais aos de Nina. Possui seqüências longas e arrasadoras, mas difíceis de serem acionadas. É bastante rápida e ágil nos golpes e possui arremessos ótimos. No final, Nina pega Anna saindo de um banho e tira uma bela foto! Pena que ela chegou um pouquinho atrasada!

KING

O homem-leão agora está mais forte e mais rápido. Ganhou muitas seqüências novas (assim como os outros personagens). Sua superseqüência é uma das melhores do jogo (acaba com quase 100% da energia adversária). No final, King recebe elogios e fica rodeado de crianças, tudo em época de Natal.

MICHELLE

A lutadora com a sequência mais fácil de ser acionada ganhou muita força e um pouco de velocidade. Sua superseqüência continua arrasadora e difícil de ser defendida. No final, Michelle se sente sozinha e vai ao lago próximo à sua casa e depois atira o amuleto de sua falecida mãe no fundo do lago.

GALAXIAN 3

7.5
6.5
4.5
6.5
6.5

JOGADORES 4
FASES 2
TIRO

CONTINUE
BATERIA
PASSWORD

SEJA UM ARTILHEIRO DE NAVE ESPACIAL

Seguindo os mesmos passos de seu antecessor, Star Blade, este game traz a você o papel de um "artilheiro" espacial. Agora, ao invés de jogar sozinho, você pode contar com até quatro aliados ao mesmo tempo. Galaxian havia sido lançado no Japão em 1992 era inigualável no gênero. Só que tem um problema: por ser feito para vários jogadores e ter sido desenvolvido para arcades, é extremamente curto. São duas missões diferentes para você encarar - a maior delas não dá 1/3 de Star Blade em tamanho.

Os gráficos, em compensação, detonam. A missão "Project Dragoon" é normal, sem frescuras. Mas, já a segunda, dá um show de computação - parece que você está no meio da pior batalha de Star Wars que já existiu. O som deixa um pouco a desejar e a dificuldade também é pouca. No geral, o game decepciona, por ser muito curto.

THUNDER STRIKE

ESCOLHA SEU ARMAMENTO PESADO E CAIA MATANDO OS INIMIGOS

Os games tipo simulador estão cada vez melhores. Thunder Strike 2 é a prova disso! Dá impressão que a gente está no meio de uma guerra de verdade. Apesar de ser qualificado como um simulador, tem muito mais ação do que os já conhecidos, o que é uma grande vantagem. Você pode escolher entre oito missões situadas em vários locais estratégicos do mundo, entre eles: América do Sul, México, China, Europa e até o Oriente Médio... sendo que cada uma dessas fases apresenta características bem diferentes no visual, podendo ser: cheia de montanhas, árvores, com rios, praias, alto-mar, desértico e por aí vai. Também pode escolher quais serão as armas usadas por seu helicóptero em combate (escolha com cuidado, às vezes uma só bomba é mais útil que duzentos mísseis). O resto é que ninguém te diz o que fazer, aí, soldado, até mandar qual é a missão, os inimigos já despacharam.

A qualidade gráfica de [illegible] arrasar: cheia de relevos, texturas, variação de cenários, explosões, 360º de visão, além de 3 ângulos para se visualizar o cenário e sacar onde é o ponto fraco dos inimigos. A música, ao contrário dos gráficos, não aparece (só pinta na apresentação), mas o game conta com bons efeitos sonoros (adoro o barulho de uma explosão!).

SGT Trabuco

8.0
5.0
6.0
6.0
7.0

JOGADORES	1
FASES	B
SIMULADOR	

CONTINUE ☐
ENERGIA ■■
PASSWORD ☒

Seis Super Lutadores Para Uno a Livr Pancadaria

8.0
6.0
4.5
8.5
8.0

JOGADORES 6
[illegible]ES 30
LUTA

CONTINUE ☒
BATERIA ☒
PASSWORD ☐

Saturn

Double Dragon e Street Fighter foram os jogos que, em sua época, ficaram por mais tempo durante o ranking dos mais jogados. Guardian Heroes mistura um pouco de cada um desses games e acrescenta um pouquinho de Fatal Fury. Essa verdadeira "salada" deu em uma das melhores seções de pancadaria já vistas. O visual é chocante: com explosões, guerreiros lutando com espadas, magias, uma tonelada de inimigos na tela e muito mais. Você poderá escolher entre cinco lutadores, dentre eles um mago, um anjo, um guerreiro "cheio de quarar" - cada um com características próprias. A música não empolga, nem também o desafio... mas, em [illegible], a diversão [illegible]

[illegible]

[illegible] mais de jogo, você poderá [illegible] os caminhos da aventura - conforme sua resposta, as fases podem mudar. Você poderá contar com a ajuda de outros guerreiros também.
Como acontece nos RPGs, [illegible] ganha experiência batendo nos inimigos - e, no final da fase, poderá aumentar sua [illegible], agilidade...

[illegible]

Os Guardiões

[illegible] um sexto como seu companheiro.

Caveira

• É um lutador (na verdade já morto) que o ajudará. Você consegue sua amizade no final da primeira fase. Usa somente golpes, deixando que você cuide das magias. Combinado com Randy Green forma um casal perfeito.

Han Somewell

• É conhecido como o guerreiro: possui golpes fortes e somente uma magia. É preferível aumentar sua força [illegible]

Hushi Ginger

• É um lutador bastante parecido com Nicole Neil. É bastante equilibrado e tende para a luta corporal. Escolha um estilo de luta e esta matando nos inimigos.

Selena Gorson

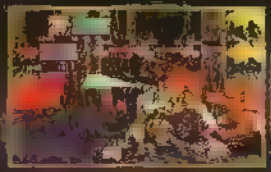
• Também é mestre de espadas e possui sua maior força nos golpes - tem só duas magias. Prefira aumentar sua força também.

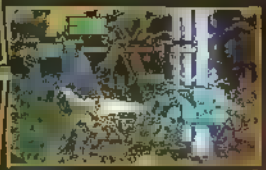
Randy Green

• É um mago baixinho. Tem grande agilidade e possui o maior número de magias do jogo (seis para ser mais exato). Prefira aumentar sua inteligência (para as magias ficarem mais fortes) e sabedoria (para ter mais pontos de magia).

Nicole Neil

• É uma lutadora bastante equilibrada e possui quatro magias. Seus atributos são praticamente todos iguais (com a mesma quantidade de pontos) e suas qualidades dependerão de sua preferência. Essa lutadora tende a usar magias (pois começa com um pouquinho a mais de inteligência e sabedoria), mas também é boa na luta corpo-a-corpo.





XNET

Você tem dúvidas? Fale comigo!

Beep, beep, beep! Esses celulares ainda me deixam louco!

Oi, sou o **Tarântula**, um técnico "aranho" intrometido, que vai dar a vocês uma série de explicações técnicas sobre o mundo dos video games. Na minha seção vocês encontrarão endereços importantes da ***INTERNET*** recordes, ranking dos melhores games e matérias sobre diversos assuntos ligados aos games.

Neste mês, uma matéria especial sobre como "cair na teia" e se ligar na Internet. Com as possibilidades de seu console e apoio técnico dos acessórios para ficar realmente plugado no mundo.

NETWORK COMPUTER, UM NOVO COMPUTADOR

Mais de 150 000 000 pessoas estão com seus micros ligados na maior rede de informações do mundo, a **INTERNET**. Os "consoles" de computador são vários, desde *PCs* e *Macintoch* até as poderosas estações de *Silicom Graphics*. Pois é mas parece que esses computadores estão muito caros para a maioria do público.

Para entrar na "teia", hoje, você precisa de um computador, fax modem e uma série de softwares (programas) comprados à parte.

Pensando em diminuir esse alto custo, um grupo de empresas (**IBM**, entre elas) começou a bolar um novo micro. Esse computador seria essencialmente feito para acessar a **NET** dispensando memórias, programas gigantescos e outras coisas que encarecem o aparelho. Esse aparelho só teria o "material" mínimo necessário para "cair na teia". O nome divulgado até agora é **NC** (*Network Computer*) e poderá começar a chegar nas lojas até o final do ano, com o preço em média a R$ 500.00.

O **NC** será menos poderoso que um **PC** (*Personal Computer*) e não rodaria programas que não fossem feitos para a **INTERNET**. E é por isso que o preço cai bastante, pois funcionaria apenas como um terminal da rede. E não é que a idéia desse novo computador atraiu várias empresas do mundo de video games? Como já disse, o preço do **NC** gira em torno de 500 verdinhas - e isso, só no primeiro ano de seu desenvolvimento. A tendência é que, com um maior desenvolvimento, os custos sejam diminuídos e o **NC** se torne ainda mais acessível. Isso despertou um interesse grande das quatro maiores empresas de video games: *Nintendo, Sega, Sony e 3DO Company*. Essas empresas querem deixar seus consumidores grudados na **INTERNET** através de seus consoles caseiros, prometendo, na nova safra de acessórios, a entrada de um "mini" **NC** dentro dos video games tornando o aparelho uma telinha ligada com o resto do mundo.

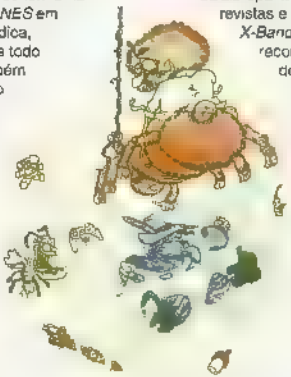
FAX MODEM, SOLUÇÃO DA ATUALIDADE

Como nos computadores, os consoles domésticos podem se "turbinar" e se encher de acessórios para facilitar a vida do usuário. Enquanto não chegam ao mercado os **NCs**, é melhor deixar o seu video game bancando uma de computador e tratar de comprar um fax modem para ele. O "fax modem" é um acessório que, quando ligado a uma rede telefônica, deixa seu computador "encaixado" com vários outros micros do mundo todo. Esses encaixes são feitos por redes de computadores, assim como é a **INTERNET**.

No Brasil, apenas o *Mega Drive* possui uma espécie de "modem". É bem verdade que o aparelhinho do **MD** é "meia boca" e tenho que dá dó. Mas com ele o usuário tem linha direta com as novidades da *TEC TOY* e outras vantagens. Só agora foi recentemente lançado

pela *Tec Toy* um teclado (R$ 89,00, para usar com o *Mega*. Até então, para digitar uma frase, o usuário tinha que, usando o direcional, selecionar uma letra por vez e escrevê-la... o que é mais lerdo que tartaruga perneta e com sono.

Em outros países, como Japão e EUA, o "modem" já é largamente aplicado nos video games. No Japão, a *Nintendo* tem uma "tonelada" de *SNES* em rede (é magia, dica, golpes e tiro pra todo lado). Isso também acontece com o *Mega* (em escala menor) e deve explodir agora no *Saturn* e *PlayStation*. A *Sega* foi a primeira empresa a investir para deixar seu console de **32-BIT** em rede, um sucesso. A grande *Nintendo*, nem um pouco boba, está em negociação com empresas do ramo e pretende lançar para seu *Nintendo 64*, um **software** (cartucho, acessório ou etc) da **NETSCAPE** - o melhor programa de ligação com a **INTERNET** do mercado mundial.



X-BAND, DESAFIO NA TEIA

Como uma grande teia (daquelas que minha mulher tece para pegar moscas), as redes de computadores também reúnem aficionados em games. Vendo isso acontecer nos computadores, a *X-Band* (dos EUA) pensou em adaptar tudo para os video games, criando então o aparelhinho chamado *"X-Band Catapult"*. Os jogadores que possuem o aparelho passam a poder jogar instantaneamente com pessoas de vários locais do país. Todo mundo fica desafiando, competindo ou jogando em dupla (ou mais) com alguém que nem conhece. Futuramente a empresa pretende ter um satélite exclusivo para satisfazer a demanda dos usuários e até ampliar seu campo de alcance... pegando, talvez, países da Europa. Mensalmente em revistas e diariamente na *X-Band* são publicados recordes com o nome dos maiores jogadores da teia. É tarefa para poucos manter o nome no alto do *"ranking"*. Antes que alguém pergunte, a empresa não tem nem idéia de lançar o acessório aqui: não tem nenhum escritório de representação na América Latina e nosso mercado, perto do americano - não é pequeno... é minúsculo!

GAME-X NA INTERNET

Na atualidade, estamos estudando a melhor forma de deixar nossa revista plugada na **INTERNET**. Ainda não temos um endereço na grande teia - culpa do velho caduco, rabujento, piolhento e mão-de-vaca do *Dr. Xuros*. Mas teremos em breve. No início, estaremos recebendo cartas com dicas dos leitores, dúvidas, opiniões, fofocas e tudo mais. É a linha direta da revista com você, caro leitor. Use e abuse de nós - só não jogue na parede e chame de lagartixa.

Caia na teia!

- **Revista GAME FAN** - http://www.gamefan.com
- **Revista GAMEPRO** - comments.gamepro@iftw.com
- **Revista Electronic Gaming Monthly** - http://www.nuke.com
- **Dicas Mega Drive** - http://www.cerf.net/~mjahnke/sega/segacheat.html
- **DWANGO Inc.** (*Dial-Up Wide Area Network Gaming Operation*) - www.dwango.com
- **IMPL** (*Internet Modem Player Listing*) - www.xmission.com/~morrison/IMPL/home.html
- **Data East** - http://www.dataeast.com
- **Interact** - http://www.interact-acc.com

Qualquer dúvida técnica ou curiosidade sobre aparelhos, encaixes, compatibilidade, etc, podem deixar que eu resolvo. Veja o endereço no final da seção CARTAS e mandem cartas para mim.

CARTAS

Agora, pintaram os leitores artistas na revista. Confira os desenhos, dúvidas e papos dos malucos.

Chuáá! Oops... galera? Aí, tá o maior agito aqui na redação, a galera tá até pensando em curtir a "piscininha" do Dr Xurros. É que o velho caduco do Xurros disse que ei deveria ficar 24 horas por dia trabalhando em cima das cartas. Bom, eu disse pra ele que só faria isso se pudesse usar a piscina dele - e não é que ele aceitou
Tem leitor pra dar e vender nessa edição, menino, menina (oba!), chato, legal... e até um já conhecido aqui pela redação, o Flaveus - trazendo um desenho de arrepiar. Quem ler o moral de mandar também seus desenhos pode ficar sossegado, na medida do possível (e também impossível) serão publicados

FÃ DO MEGA MAN

Caros amigos. Gosto muito da GAME-X, principalmente a parte que dá "superdicas"
Sou superfã do robô Mega Man e descobri um troque que não vi publicado em nenhuma outra revista. Estou mandando a dica para vocês, junto com um password, que tal?

Gustavo C. Dal Médico
Herval D'Oeste - SC

X • Gustavão, meus parabéns. Sua dica já está na seção X-TRICKS desta edição. Fazer o Mega Man usar a espada de Zero não é para qualquer um. Só mesmo um "Jedi", como você, para conseguir tal "façanha". Esperamos que continue curtindo as "superdicas" do X-TRICKS e destruindo muitos inimigos.

FLAVEUS, O MASSACRE

A GAME-X nº 3 estava até muito boa, mas tinha uns defeitos imperdoáveis, por exemplo os erros de Português: na página 32, matéria do DarkStalkers 2, vocês escreveram defesa com "Z" (argh!) - ficou defeza; pior foi na seção de CARTAS, página 40, falando dos Cavaleiros do Zodíaco (vocês disseram Cavalheiros do Zodíaco); ah, ainda não terminei! Fiquei "P" com a página 41. Vocês afirmando que a redação dos leitores estava "meia-boca"... a de vocês deve estar uma "beleza". Se minha professora visse essas "cagadas", hunm! Agora, para aliviar a barra de vocês, tem alguns elogios: a capa do Caribé estava muito boa. Ele desenha bem, aqui, o Júlio Cesar que me perdoe, mas sou obrigado a dizer que preferia os quadrinhos anteriores!
Aí, Kapeta! Tua namorada andou pulando cerca, cara? Esses chifres aí? Sei não. Aconselho vocês a botarem mais páginas, "revisarem" a revista antes de sair nas bancas e darem o máximo de si para que os leitores continuem lendo a revista.
Desculpem se fui agressiva na crítica, mas sou sincera! Sei que ninguém é perfeito, mas tenho que apontar os erros!
Também mandei um desenho e gostaria que fosse publicado. Valeu, eu volto!
Obs: Vocês são uns machistas mesmo, heim? Não tem nenhuma mulher "piloto" na revista. Só macho falando de games! Que isso gente.

Flaveus Van Neutralis
Rio de Janeiro - RJ

X • Rá, tá, tá, tá! Depois dessa metralhada, temos mesmo é que tomar jeito! Em primeiro lugar Flaveus, fique sabendo que não estamos com raiva de você. Pode crer. Vamos chamar a atenção para essas falhas da revista. O Dr. Xurros tratou o assunto pessoalmente (ainda temos marcas de chicote nas costas para provar).
Seu desenho está publicado na edição. O Caribé agradece os elogios e diz que vai tentar arrebentar cada vez mais, pode conferir! Já o Júlio César, digamos que ficou uma fera: prometeu tocar fogo em Roma - como havia feito Nero - e soltar os leões, mas disse que vai melhorar seu trabalho.
Agora, quem está a fim de te dar umas "bifas" é o Kapeta. Quando você sacaneou com os chifres ele cuspiu fogo (precisa ver o estrago que fez na redação). O cara disse que vai puxar seu pé quando você for dormir. Cuidado pra não fazer xixi na cama, ha, ha, ha.
Ei cara, esse negócio de darmos tudo de si para a revista é coisa de "bamba!" não é? Obs X: não temos "pilotas" na revista pela necessidade de uma produção muito acelerada. Não que achemos que as garotas joguem mal ou que não consigam fazer matéria. Mas é que tem uns caras aqui na redação que estão meio "perigosos"... beijando até pôster em muro de escola. Se deixássemos uma garota na redação, ninguém iria mais jogar video game: são todos uns "xavequeiros"!).

N64 NO SNES?

F. aí, mano? Bom, antes de mais nada, vou me apresentar. Meu nome é Estevam e adoro video games. Tenho um SNES - que só não é mais "Super" porque os 32-BIT tomaram seu lugar. Estava a fim de comprar um PlayStation, mas a grana

está curta e ele vai ter que esperar. Estou com umas dúvidas e queria saber se vocês poderiam me ajudar.

• Quando vi a foto do N64 na revista, notei que o cartucho é parecido com o do SNES. Portanto, queria saber se os cartuchos, CDs ou DVDs do Nintendo 64 irão encaixar no Super NES?

• Vocês vendem fitas? Qual é o preço de Toy History e Fifa Soccer 96?

Esteram Poli Soares
Ribeirão Preto - SP

X • E aí Estevam? Tá vendo a nova geração tomando o lugar do SNES, né? Pois é, cara, isso é normal. Acontece com todos os video games. Mas o PlayStation é uma ótima escolha.

Com relação às suas dúvidas, agarre as respostas

• Não, não e não. Os cartuchos de N64 não rodarão nem a pau no seu SNES - é a mesma coisa que querer rodar um cartucho de NEO GEO no seu Atari 2600 (ainda se lembra desse console?). Como eu disse o SNES não suportará cartuchos de N64. Os CDs e DVDs, nem pensar! Onde você os encaixaria - na orelha é que não é

• Parece que é seu dia de azar. Também não vendemos jogos e video games. Acho que levar as chacotadas e "garfadas" do Dr. Xurros já são mais que suficiente. O preço dos cartuchos que você pediu rola de 60 até 80 reais (mas importadora).

FIM DO MUNDO

O fim do mundo está próximo! Como se não bastasse a fome, a miséria, a guerra, a ganância e as imitações de Silvio Santos... a SNK chutou o pau da barraca. Tirou o "superdecotada e gostoso" vestido da Mai Shiranui e colocou no lugar uma roupa de "freira muito careta". Como pode uma lutadora tão sexy como a "minha" Mai do King of Fighters ficar tão "sem graça" no Fatal Fury Real Bout? Exijo que a SNK volte atrás e deixe a garota como era antes (nham, nham).

Drivid Marques
São Paulo - SP

X • Enfim, um tarado na revista - defende o mesmo ponto de vista que nós! Também detestamos a idéia da SNK em trocar o vestido de Mai Shiranui. Já que tirou a roupa, que deixasse sem nada mesmo afinal, os jogadores de video game "nem" são maliciosos). Não temos nada contra freiras. Mas bem que a "tesuda" da Mai poderia usar um biquíni, uma roupinha de couro, minissaia, "lingerie" ou mesmo ficar de "top less" - ninguém aqui na redação reclamaria. Vamos levantar uma bandeira e defender a "naturalidade" das personagens de video game. Não fique preocupado, se a SNK chutou o pau da barraca, nós vamos lá e "armamos a barraca" (epa!).

NÓS SOMOS BONITÕES

E aí, bonitões da GAME-X (não, eu não sou louca, não), como está tudo aí? Tem muito marmanjo mandando cartas e dizendo que video game é coisa só de menino - e isso não é verdade. Aqui onde moro muitas meninas jogam video game... e a maioria dá de "Perfect" em machistas de carteirinha. Como sou feminista, acho que a SNK deveria tirar o "paspalho" do Terry Bogard de personagem principal e deixar a maior representante feminina dos games, May Shiranui, no lugar. Meu irmão é a favor da idéia (é louco por ela).

Débora da Silva Pinho
São Paulo - SP

X • Eh! Que bom que temos leitoras com bom gosto. Fique sabendo que, mesmo sem te conhecermos pessoalmente, já sabemos que és uma supergata (intuição masculina,). Pois é, Deby, agora que já estamos íntimos, devo confessar estou mesmo cansado daquele carinha pentelho com boné encardido na cabeça - como é mesmo o nome dele? Ferry, Berry, Terry, sei lá. Até os meninos que tomam "Perfect" de suas amigas aprovariam a idéia. Vamos apoiar a Mai Shiranui, musa deliciosa, macia, boazuda e feminista dos games.

OS GAMEMANÍACOS

Compramos pela primeira vez a revista (edição 3) e gostamos muito. Só que estamos cheios de dúvidas:

• O M2 é um video game, placa, microprocessador, acessório... o quê, afinal?

• Se alguém tiver o 3DO e quiser que tenha 64-BIT, deve comprar o M2? Rodará CDs e Jogos do 3DO?

• O M2 já tem data de lançamento aqui no Brasil?

• O M2 já existe no Paraguai? Quanto custa?

Marcelo Hertz & Marcel Peçanha Campos - RJ

X • Pelo jeito vocês têm um 3DO e já estão de olho no M2 (acertei?). Bom, vamos tirar logo essas dúvidas

• O M2 é, inicialmente, uma placa assim como a Model 1, 2 e 3 dos fliperamas da SEGA. A placa é o cérebro do video game, portanto, o M2 pode ser considerado um console, processador, CPU, etc. O M2 é um processador independente. Poderá, futuramente, ser adaptado para rodar em vários sistemas. A 3DO já tem

confirmada sua proxima geração com o M2. Sega e Sony estão em fase de negociação para o desenvolvimento de novos consoles com o M2

• Se quiser deixar seu 3DO com 64-BIT tem que comprar o M2. Nesse caso, ele funcionará como um adaptador rodando todos os CDs, pistolas, controles e acessórios. Mais pra frente, a 3DO promete lançar um console que já vem com o M2 embutido

• Esse lançamento é quase impossível. Resta lembrar que até hoje o próprio 3DO não foi lançado. A GoldStar, Philips e Panasonic até exibem o aparelho em seus estandes em feiras. Mas nunca o colocaram no mercado. Os 3DOs que você encontra foram todos trazidos de fora por donos de locadora, importadoras, lojas, gamemaníacos, etc.

• O M2 não tem data de lançamento marcada. Fala-se em depois do meio do ano, quem sabe? O preço está por confirmar, mas deve ser de 150 a 200 dólares no acessório (só M2) e 350 a 450 dólares no 3DO M2 (3DO + M2 embutido)

NINTENDO 64 NO BRASIL

Saudações! Primeiramente queria parabenizá-los pelo excelente trabalho que estão realizando. Gostei muito da revista de vocês, é sensacional! Agora, vamos a algumas dúvidas - as quais espero que sejam esclarecidas por vocês:

• Quero saber se há alguma previsão da Nintendo lançar o Ultra 64 no Brasil (suponho que pela PLAYTRONIC)?

Quando seria o acontecimento?

• Caso seja lançado, o console nacional seria compatível com os estrangeiros, isto é, jogos importados "rodariam" no console nacional?

Daniel Ferreira Adorno
São Paulo - SP

X • Sinta-se em casa, meu caro Daniel. É só puxar uma cadeira e sentar no chão... oops. Agradecemos de joelhos à seus elogios e, principalmente, ao fato de considerar como trabalho nosso árduo e tenebroso "trampo" de jogar video game o dia inteiro. Nosso senhor, amo, nobre e "indomável" chefinho não acha que estamos apanhando o suficiente e continua a treinar sua mira conosco usando um "pelotão" de dardos venenosos.

Sobre o Nintendo 64 no Brasil: a Playtronic confirmou a data de lançamento junto com o mercado americano (30 de setembro de 1996). O aparelho será totalmente compatível com os games do sistema "americano" (como acontece atualmente com o SNES). Não rodará, portanto, cartuchos do sistema japonês, incompatível com o dos EUA. Pode acontecer que, mais pra frente, sejam lançados acessórios e adaptadores que tornem possível a "compatibilidade" entre os sistemas dos States e Japão... até mesmo um chaveamento no console poderia tornar isso possível.

SANSÃO É DEMAIS!

Olá, pessoal da GAME-X. De cara, queria parabenizá-los pelo maravilhoso trabalho que estão fazendo, em especial para o Sansão escrevendo as matérias com um jeitão que adoro (Mega Man X 3 ficou ótima). Estou mandando uma dica também. Espero conversar com vocês mais vezes.

Cézar Augusto
São Paulo - SP

X • Obrigado, Cézar. O Sansão deu dois latidos e abanou o rabinho... acho que gostou de sua opinião sobre os textos dele. O Dr. Xurros prometeu que se as matérias do "despentado" não saírem boas, ele manda o cara pra carrocinha. Sua dica será publicada na próxima edição pois chegou muito em cima da hora!

Pedimos desculpas pois algum burro da redação perdeu seu nome.

QUANTA MENINA!

Vocês estavam reclamando da presença feminina, não é? Pois aqui estou eu, linda e maravilhosa - para conversar e opinar sobre a GAME-X. Confesso que não entendo muito do mundo dos gamemaníacos; mas adoro jogos de luta. Bom, vamos logo aos elogios - que são minimitos:

• A seção CARTAS está "D +", com o Paul Mito (nome esquisito, heim) acabando com nossas dúvidas.

• A seção GAME X-PRESS também é superlegal.

• Amei o X'FLASH, está "+ Q" perfeito.

• As ilustrações estão super bem feitas.

• Enfim, toda revista é fantástica, maravilhosa, estupenda... blá, blá, blá. Mas tem um pequeno defeito (que sempre aparece). Achei que falta um pôster. Não sejam "pão-duros", tratem de fazer um bem grandão.

Obs - Adorei o Agente X - com seu olhar 43, também o Dr. Xurros. Ah, digam para o Sansão que ele é bonitinho (é brincadeira, acho ele feio pra "dedéu" argh!). Tchau, galera! Mil beijos pra vocês!

Michele Cristina de Andrade
São Gabriel do Oeste - MS

X • Pode deixar gatinha, creio que não vamos reclamar tão cedo da falta de meninas... é que somos bonitos, fortes, ricos, atraentes, solteiros... oops. Como ia dizendo, recebemos um montão de cartas "perfumadas". Você está convidada a vir dar um "mergulho" na minha seção, sempre que quiser. Gostamos muito de seus elogios

"FACETAS DA LOUCURA."
Flaveus Van Neutralis
Rio de Janeiro - RJ

e de sua imensa lista de "blá, blá, blá"
Estamos sendo torturados ao máximo para, cada vez mais, melhorar a revista. Enquanto tivermos sangue, pode acreditar: o sangue suga daquele velho rabugento do Dr. Xurros vai aproveitar. Não mostrei sua carta para o Sansão. Achei que ele não estava preparado psicologicamente para isso - até porque não tem cérebro pra tanto. O Agente X parou uma missão superimportante no Oriente Médio (no meio das odaliscas) só para ler sua carta. Disse que te mostra um outro olhar ainda mais charmoso (só não agora, tem muito leitor folheando a revista). Seu pôster vai ter que esperar na fila, aqui temos que cumprir outras metas primeiro.

Já conseguimos, YES!
- *Todo mês uma capa animal.*
- *Mais notícias que a concorrência no GAME X-PRESS.*
- *Muito mais dicas que as outras revistas.*
- *Fotos pra caramba.*
- *Tonelada de games por edição.*
- *Desenhistas que não namora no telefone.*

Não conseguimos, ainda!
- *Pôster mensal.*
- *Endereço na INTERNET.*
- *Tirar umas férias.*
- *Tempo para a namorada.*
- *Um salário decente.*
- *Matar o Dr. Xurros.*

ALIADO MALVADO

Meu nome de guerra é Mandico e fiquei fã incondicional do leitor da edição 4, Claudio Santos Pereira. Acho que ele tem toda razão em meter o pau em vocês, aí na revista não todos uns vlados! E digo mais, o maluberzinho do Paul Mito não tem joelho de rocambole: tem joelho a cotovelo também. Além de ser muito "Juca", andando de chinelão e "band-aid" em cima da prancha. Tomara que esse cara se afogue no montão de cartas da revista, pelo menos assim ele não me torra mais o saco.
Ah, já que vocês estão apanhando para nos servir (que bando de escravos imundos!), que tal fazer pra já uma outra promoção - desta vez dando uma Ferrari com a Leticia (Babalú) dentro? E pra terminar essa bela carta, ao invés de abraços - vai um montão de socos na boca do estômago e chutes no "pinguilim" mixurucas de vocês. Nunca mais mexam com seus senhores. Senão, eu, o aliado do mal, vou aterrorizar vocês. Ha, ha, ha!

Carlos Figueiredo Lopes
Porto Alegre - RS

X • Que foi, ô moleque? Onde já se viu? Quer tirar o troféu de "maior pentelho do universo" de seu amigo?
Pois saiba que, só de pirraça e perseguição, não vamos passá-lo a você - nem esse troféu você consegue (seu pato, trouxa, bafo)
Bom, se aqui fôssemos todos amigos do Bambi, com certeza, gostaríamos que vocês nos metessem o pau (no bom sentido, é claro), mas esse não é o caso. Já meu joelho e cotovelo ficaram assim depois que eu estourei a cara de uma renca de "guris" feito você: folgado e bundão). Os chineses tem ventosas embaixo, para não cair da prancha - e o "band-aid" foi um machucado feito por um tubarão branco (com 30 metros de comprimento). Também não tem jeito de que me afogue nas cartas, até porque tem uma patota de leitoras (muito gatas, que ficam me agarrando o tempo todo (sem me afogar já fiz "cobaia" de 4.387.978.17799 respirações boca-a-boca)
Bom, já que você está de "saco torrado" experimente passar uma pomadinha, Caladril ou Acnase (pode ser uma espinha, ruga ou cravo entre suas pernas)
Continuando minha "amorosa" cartinha, seu pedido na promoção foi atendido. Só que não daremos uma Ferrari com a Babalú dentro. No lugar vai um "Kit PlayStation" cheio de acessórios e já "desbloqueado" para rodar CDs americanos e japoneses. Como somos ágeis e descobrimos um truque que nos deu superpoderes, conseguimos desviar de seus golpes mixurucas e ainda te daremos um chute no seu "pinguilim" (se acharmos, é claro!).

SOMOS BOCA SUJA!

Oi, "garotinhos" da GAME-X. Meu nome é Tabata (como no antigo seriado da Feiticeira), sou mãe de dois meninos pequenos e uma jovem de 15 anos (a qual compra sua revista).
Queria dizer que eu e minha filha gostamos muito da revista... meus dois "filhotes" também, só que mastigaram ver na tesoura e colaram a revista no carpete do quarto.
Achei a revista bem colorida e minha filha disse que tem muitos "macetes" (ou algo parecido). Ficaria feliz se viesse cada vez mais melhoras na revista. É a primeira que coleciono para dar aos meus filhos.
Decerto, acho que vocês estão sendo meio "boca-suja" em algumas matérias. Obrigada pela atenção,
Obs: mandei uma barra de sabão se ver vocês falando "besteiras" na revista de novo. Segurem essa língua, senão eu ponho pimenta, heim!

Manoela de Fátima
Curitiba - PR

X • Olá, dona Mamãe, como vai a senhora? Assisti muito ao seriado da Feiticeira. Pode ter certeza de nossa satisfação ao ler sua carta. Parabéns pela filha jogadora e "mãe coruja" sentimos que seus filhos têm um "dom" artístico. O carpete é só o começo depois tem: paredes, sofás, telhado, colchão da vovó, teto da sala, etc. Os macetes (nada de pensar besteira, heim que sua filha disse: nada mais são que as dicas e truques, chegando em caminhões a cada edição. Pedimos mil e uma desculpas pelos textos de "boca-suja" da revista. Mas, sabe como é: convivendo do lado do imundo Sansão, do barba polhenta do Trabuco, "xulézado" do Agente X e "enxofrento" do Kapeta não poderia dar outra coisa. Só besteira mesmo. Só creio que a pimenta não vai adiantar muito. Estamos já acostumados com torturas bem piores do caduco do Dr. Xurros. Esse mês foi na base da cadeira elétrica.

Para falar conosco, pentelhar, encher o saco, mandar correio elegante, namorar, obter qualquer outra coisa, mande cartas para:

Revista GAME-X
Caixa Postal 10113
CEP: 04505-970
São Paulo SP

XTRICKS

Após meditar muito, tomar alguns "litros" de saquê e muita paulada... enfim terminei a seção de truques. Sem dúvida a melhor do mercado. É mais de TRÊS vezes maior que a concorrência!

TEKKEN 2

HEIHACHI

Perto
Perto
Perto
Perto
Perto
⇨ N
⇨ N
⇨ N
⇨ N
Perto

PAUL

Perto
Perto
Perto
Perto
Perto
Perto
Perto
Perto
Perto
Meio Perto

JACK-2

Meio Perto
Perto
Perto
Perto
Perto

KING

Perto
Perto
Perto
Perto

LEI

Meio Perto
Perto
Perto
⇨ N
⇨ N
⇨ N
⇨ N
Perto
Perto
Perto

KUNIMITSU

Perto
Perto
Perto
Perto
Perto
Perto
Perto
Perto

ANNA

Perto
Perto
Perto
Perto
Perto
Perto
Perto
Perto
Perto

BAEK

Perto
Perto
Perto
Perto

LEE

Perto
Perto
Perto
Perto
Perto
Perto
Perto

MICHELLE

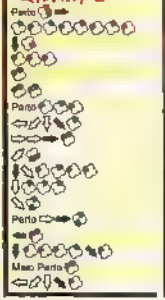
Perto
Perto
Perto
Perto
Meio Perto
Perto
Perto
Perto
Perto

KUMA

P. JACK

ARMOR KING

GANRYU



DEVIL

JUN

KAZUYA

WANG

NINA

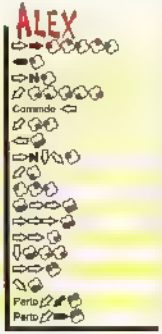
LAW

ANGEL

BRUCE

ROGER

ALEX



YOSHIMITSU

DOUBLE DRAGON

Cheng

Marian

Abobo

Billy

Jimmy

Rebecca

Eddie

Marian

Amon

DARK LEGEND 2

Da Leng

La Da Shen

Chang Lin

La Hu

Ruan Xue Wu

Hu Sang Niang

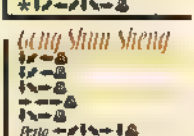
Shi Jin

Chae Lan

Wa Seng

Ruan Xue Gu

Gong Shun Sheng



Ruan Xue Er

VIRTUAL HIDLIDE

ITENS RÁPIDOS

A primeira coisa que você tem a fazer é criar uma nova aventura. Com isso, o game dará várias opções para que você escolha. Pegue a "Create World With Code" e confirme. Daí o computador pedirá para que você coloque o código. Escolha um dos passwords a seguir: SWORD, ARMOR ou HYDLIDE. Cada um dos códigos deixa você com itens diferentes: o SWORD te dará uma espada mágica e um taco, o ARMOR dará a você uma "darksword"; e o código HYDLIDE lhe presenteará com uma armadura de placa e um colar de guerreiro.
Todos esses itens podem ser encontrados no cemitério. Para chegar até a moradia dos defuntos, apenas coloque no mapa e corra em direção à parte branca com um X. Nenhum desses "cacarecos" será amaldiçoado, isso é apenas uma maneira mais rápida de pegar os itens.

EARTH WORM JIM 2

CÓDIGOS ESPECIAIS!

Aqui estão alguns códigos para que você detone durante a aventura. Para usá-los, você precisa primeiro apertar START para pausar o game e depois digitar as senhas correspondentes. Se tudo der certo, você ouvirá um som confirmando a dica.
- Uma vida - A, B, C, C, C, A, A e B
- Munição - C, B, B, A, C, B, A e A
- Tiro triplo - C, C, C, C, A, A, A e C
- Bomba "teleport" - C, A, B, C, A, B, cima e baixo
- Continue extra - A, A, C, C, B, A, esquerda e esquerda
- Pular para a fase 3 - C, B, C, esquerda, direita, esquerda, A e B
- Pular para a fase 7 - A, A, C, C, B, B, A e A

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

LANCIA STRATOS FÁCIL

No menu para seleção de modo (arcade, time attack, etc) digite X, Y, Z, Y e X. Agora escolha o modo que preferir apertando o botão C. Escolha então o jogo que você quer (championship ou practice). Depois, na tela de seleção de carros, coloque o cursor o mais para baixo possível e direcione novamente para baixo. Veja agora o carro que te espera. O "Lancia Stratos" do lado esquerdo tem câmbio automático, enquanto o da direita é manual. YESS!

BAZOOKATONE

PASSWORDS E MUITOS TRUQUES

Esses passwords servem para você que gosta de vida boa e vai direto ao assunto.
- Fase 2 - Hotel: WALKER
- Fase 3 - Kitchen: OVERTIME
- Fase 4 - Hospital: VILLA
- Fase 5 - Penthouse: ENDBOSS

Para ganhar vidas infinitas e ainda poder selecionar o estágio que quiser, coloque o password TAEHC ("Cheat" ao contrário - quer dizer dica). Seu contador de vidas mostrará 24, mas não diminui quando você morre. Agora, para pular de fase, é só dar um "pause" e apertar o botão X.

IN THE ACT

CÓDIGOS

Alguns passwords para você não esquentar a cabeça e ficar numa boa no jogo.
- Velhinha - Garfield - Odie
- Jon - Pooky - Arlene
- Velhinha - Pooky - Garfield
- Odie - Odie - Arlene

LAST GLADIATORS

DICAS "TILT"

Esse truque fará com que você encha de truques todos os "flipers" que quiser. Na tela do título aperte cima, cima, cima, cima, A, B, C, baixo, baixo, X, Y, Z e START. Você ouvirá um som confirmando a dica. Escolha então a máquina que quiser e, no meio do jogo, aperte e segure o botão X. Segurando o botão, coloque para cima. Aparecerão, no canto inferior direito da tela, números (entre 00 e 10). Escolha o número e aperte Z para ver o resultado.

THEME PARK

MUITA GRANA!

Esse truque deixa até o "Bill Gates" com inveja. Com ele você terá grana infinita. Quando o game pedir seu "nickname" (apelido), coloque a palavra BOVINE. Sairá, então, e pronto. Agora escolha o resto das opções e comece a montar seu parquinho. Na tela do parque (onde você vê a entrada) aperte e segure os botões quadrado, X a círculo. Você agora tem acesso a todos os aparelhos, equipamentos e brinquedos do parque.

VECTORMAN

OPÇÕES SECRETAS

Na tela de options, aperte A, B, B, A, A, B, B e A. Uma nova tela irá aparecer com as escrituras "Relus' Q. Orbot's Private Options Screen". Agora você poderá acrescentar energia, vidas, turbinar sua arma e escolher a fase.

LOGOTIPO DIVERTIDO

Quando o logotipo da SEGA aparecer, você pode controlar Vectorman. Pule do logo e atire para cima, ao lado direito da letra A. Quando o monitor escondido explodir, pule nele e pegue um poder escondido. Agora, você poderá destruir o logo da SEGA.

TEKKEN 2

PERSONAGENS CABEÇUDOS

E aí pivetada! Quem estiver a fim de dar muita risada e curtir com a cara dos lutadores de TEKKEN 2 pode deixá-los numa versão "SD" (Super Deformed - superdeformado). Para jogar usando personagens com cabeça de melancia é só, antes de começar um "round", segurar o botão SELECT. Segurando o botão durante um round só, seu personagem já é meio "cabeça de vento". Mas, se você segurar um segundo round aí, sim, é que o bicho pega. Seu personagem fica ridículo. Ha, ha, ha!

VISÃO DO LUTADOR

Você pode lutar tendo a mesma visão que seu personagem. Só que, para acionar essa dica, você precisa ter todos os outros lutadores já acionados. Ou seja, um "Memory Card" nessa hora ajudaria bastante.
Vá no "arcade mode" e segure os botões L1 e L2. Escolha seu personagem normalmente e só solte os botões quando a luta começar. Pronto!

DINOSSAURO E CANGURU

Para jogar com Roger e Alex - dois bichos muito estranhos, você precisa, na terceira luta vencer o adversário com um "tequinho" de energia no "final round". Se você derrotar o inimigo tendo só um pouco de energia de reserva, ouvirá uma voz dizendo "GREAT" confirmando que a dica deu certo.

SPAWN

PASS WORDS

level 2 D9963D1D
level 3 4H253DGF
level 4 - 4CC138CF
level 5 0C4F458H
level 6 - D31551FG
level 7 - 09BF596F
level 8 DB8D9B4H

MEGA MAN X

MEGA MAN "JEDI"

Pessoa, sou superfã do Mega Man. Eu viciado como nunca, descobri uma maneira de deixar o herói usando a espada de Zero. O robozinho agora dá uma de "jedi". Para conseguir a "façanha", faça o seguinte: na fase do castelo, após matar Bit e Byte, vá andando normalmente e, antes de encarar a abelha, onde o chão é colorido, troque de personagens já carregando o "espadão" de Zero. Note que essa é a única fase onde Zero pode enfrentar um chefe. Acerte, então, uma "espadada" na abelha. Ela levantará vôo e cairá sobre o herói. O robô ficará apenas com um "risquinho" de energia. Nessa hora, o Mega Man entra e Zero empresta sua espada para ele "que a força esteja com você"! Use os mesmos movimentos de Zero para "remexer" a espada e detone todo mundo.

PASSWORD "JEDI"

7357
5103
6462
7647

Gustavo C. Dal Médico
Herval D'Oeste - SC

IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS

SELEÇÃO DE ESTÁGIOS

Pause durante o jogo e aperte esquerda, baixo, baixo, esquerda, direita e baixo. Agora, "resete" o jogo e entre nas opções. Perceba que agora há uma opção para escolha de estágio. Aperte B para trocar as fases.

EARTH WORM JIM 2

MINHOCA COM ENERGIA

Se você anda meio "caidaço" e está precisando aumentar a energia de sua minhoca, experimente comer amendoim... oops, quer dizer que ta usar esta dica, durante qualquer momento do jogo, dê um "pause" e digite A, B, C, A, B, C, A, B e C. Você escutará um som de harpa confirmando o truque. Agora, quando despausar o game, sua minhoca estará cheia de energia (prontinha pra outra aventura). Esse truque só pode ser usado duas vezes por fase.

[illegible]

Para ganhar dez vidas e deixar os inimigos com muita inveja, digite o código com o jogo pausado: C, A, C, A, C, A, C e A. Se você digitou tudo certinho, escutará um som de harpa confirmando a dica. Despause o jogo e você perceberá que tem agora dez vidas (é mais do que tem a mulher-gato). Esse truque é ótimo na fase "Ville People and Circus of the Scars".

EARTH WORM JIM 2

PULAR FASE

Pause no meio do game e digite SELECT, B, X, A, A, X, B e SELECT. Se o truque deu certo, você escutará um som diferente. Despause o game e você pulará de fase.

[illegible]

TESTE AS MÚSICAS

Comece um jogo novo e, na tela de seleção de jogadores, fique apertando várias vezes (bem rápido) o direcional para baixo. Caso tudo tenha dado certo, verá aparecer mais uma opção. Agora você tem acesso ao "music test". Aperte L e R para escolher os "tracks".

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

CORRENDO AO CONTRÁRIO

Para correr todas as pistas no sentido oposto ao original, você precisa primeiro entrar no "arcade mode". Depois, entre na tela de seleção de game, coloque o cursor em "championship" ou "practice". Segure o botão Y e aperte o C. Quando seu carro aparecer, você estará pronto para competir as voltas no sentido contrário.

ETERNAL CHAMPIONS

LUTADORES ESCONDIDOS

Usando o controle de seis botões no "player 2", entre a seqüência de botões a seguir com a tela de "Fina Statistics" aparecendo. Após digitar o código, você ouvirá um som confirmando a dica. Depois, na tela de continue, deixe que o tempo acabe. Com isso, após começar outro jogo, você verá o lutador escondido.

- *Blast - Z, esquerda, Y, cima, X, B, botão "mode", direita e cima.*
- *Chicken (Crispy) - botão "mode", cima, C, cima, botão "mode", Y, Y, direita, botão "mode", A e esquerda.*
- *Chin Wo - B, Z, cima, botão "mode", direita, C, B, cima, Y e cima.*
- *Dog (Yappy) - Y, Y, cima, baixo, botão "mode", baixo, Z, cima, cima e X.*
- *Hooter (Owl) - X, C, direita, X, B, direita, Z, A, botão "mode" e cima.*
- *Senator - direita, C, C, esquerda, botão "mode", B, baixo, X, A, X e botão "mode".*
- *Slither (Snake) - B, Y, cima, cima, C, X, esquerda, cima, X e Y.*
- *Thanatos (Reaper) - botão "mode", C, Y, A, B, cima, B, B, Y, Z e C.*
- *Zuni (Monkey) - Y, X, baixo, B, botão "mode", cima, X, cima, cima, esquerda, Z e cima.*

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

CÓDIGOS DAS FASES

- **Fase 2** - FEWJS4TM
- **Fase 3** - JNGFTKWS
- **Fase 4** - DAPWWDHR
- **Fase 5** - LBPGVDRO
- **Fase 6** - BAER3JCH
- **Fase 7** - DEM75ADL
- **Fase 8** - HY7QL6B7
- **Fase 9** - DMMY5HAR
- **Fase 11** - YDGKVMUC
- **Fase 12** - BJMB5STV
- **Fase 13** - J8NVLDHY

SOLAR ECLIPSE

ESTÁGIO ESCONDIDO

Comece o game normalmente e dê um "pause". Depois de feito isso, aperte direita, baixo, baixo, esquerda, C, direita, A, Z e Y. Se você fez o macete certinho, verá na tela escrito "Head's Up! Production Team Level". Agora, ao invés de destruir os inimigos, você poderá detonar com a cabeça dos caras que fizeram o game.

DARIUS GAIDEN

ESCOLHA COMO QUISER

Para entrar esses códigos você tem que estar na tela do título (com o "game start" e "option screen"). O primeiro truque dará a você a opção de jogar no "very easy" e "abnormal mode". A maneira de acessar esse código é apertando e segurando o X. Enquanto estiver segurando o botão, digite Z, C, L, B, esquerda, R e I. Agora há mais duas dificuldades na tela de opções.
O outro truque deixará sua nave com tiros "turbos". Durante o jogo, segure o botão B e aperte Y, direita, esquerda, X, Z, L e R.

RETURN FIRE - MAPS O' DEATH

TRUQUES MALANDROS

Aqui estão alguns códigos para você que não gosta de "embromação" e quer ir logo para o "tcham".

LEGENDA

Smiley - carinha sorrindo (S)
Bird - passarinho (P)
Butterfly - borboleta (B)
Hearth - coração (C)
Umbrella - guarda-chuva (G)
Rabbit - coelho (Co)
Bear - ursinho (U)
Flower - flor (F)
Clover - trevo (T)
Teacup - xícara (X)

UM JOGADOR

Segundo Estágio - S, X, P e B
Terceiro Estágio - C, X, C e X
Quarto Estágio - G, Co, J e T
Quinto Estágio - C, G, T e X
Sexto Estágio - P, B, S e F
Sétimo Estágio - B, C, S e S
Oitavo Estágio - T, F, C e X
Nono Estágio - S, U, C e X

VERSUS

Segundo Estágio - U, S, T e P
Terceiro Estágio - F, T, T e F
Quarto Estágio - C, F, C e L
Quinto Estágio - X, T, Co e S
Sexto Estágio - S, G, C e P
Sétimo Estágio - Co, C, F e G
Oitavo Estágio - B, G, X e S
Nono Estágio - B, P, Co e U

FOES OF ALI

MUITAS DICAS 3DO

Comece o game em qualquer modo. Quando a luta começar aperte o P para pausar o game. Depois, no menu da pausa, segure L, R e aperte o C. Uma tela de "Cheat Codes" (códigos secretos) irá aparecer. Agora você poderá entrar alguns passwords para obter vários truques diferentes.
Obs.: algumas combinações de botões podem fazer seu 3DO dar um "tilt". Para resolver o problema é só dar um "reset" e tudo estará bem.

TEAM - mostra a foto dos programadores de Foes of Ali.
PREBEG - mostra a foto do campeão de pesos médios europeu, van Prebeg.
CROWD - Remove a torcida do fundo da tela e deixa o jogo mais rápido. Para trazer todos de volta é só fazer o truque novamente.
ZIPPY - A velocidade dos frames do game é aumentada.
AIAT - Deixa o boxeador do computador sendo controlado pelo jogador: entre o código novamente para voltar tudo ao normal.
AIBT - No modo de um jogador esse código faz o boxeador 2 ser controlado pelo controle 2. Entre o código novamente para passar o controle para o computador. No modo de dois jogadores ele faz o computador passar a controlar o jogador 2. Entre de novo o código para tudo voltar ao normal.
Esse truque é ótimo para se disputar no modo carreira, já que assim você pode enfiar a mão no outro futador sem apanhar nada.
PADC - Esse código ativa o controle 3, para que possam ser acionadas várias dicas.
A - Faz um "knock down" no jogador dois por seis segundos.
B - Corta o olho direito do jogador 1. Faça isso três vezes para ter um nocaute técnico.
L - Acaba o round e vai direto para o décimo round.

LOADED

CÓDIGOS ESPECIAIS

Para entrar qualquer um desses códigos você deverá começar o game e em seguida pausá-lo. Quando a tela do "pause" aparecer segure o L1 e L2 por cerca de dez segundos. Continue segurando os botões após os dez segundos e então digite os códigos que quiser (sem soltar o L1 e L2).
• **Encher Energia** - direita, direita, esquerda, baixo, baixo, cima, triângulo e círculo.
• **Mais Munição** - baixo, direita, círculo, esquerda, direita e círculo.
• **Aumentar o Poder da Arma** - direita, baixo, direita e triângulo.
• **Mais Vidas** - esquerda, baixo, direita, triângulo, quadrado, X e círculo.
• **Mais Bombas** - R1, R2, X, triângulo, quadrado, círculo, R1, R2, círculo, círculo e quadrado.
• **Pular Fases** - X, R1, triângulo, R1, quadrado, círculo, R2, R2, X, quadrado, triângulo e X.

SEPARATION ANXIETY

SELEÇÃO DE ESTÁGIOS

Na tela do título coloque o cursor sobre o "Enter Password" e entre o código SCBCRS. Feito isso aperte START e entre com um ou dois jogadores. Você poderá selecionar o estágio numa tela especial e começar já bem avançado no game.

RAYMAN

BREAKOUT Jaguar CD

Na tela de introdução (quando Rayman está colhendo as partes de seu corpo) aperte os botões 1, 3, 6 e 4. Se tudo deu certinho você irá para o jogo do Breakout.

THE ADVENTURES OF BATMAN AND ROBIN

PULAR A FASE SegaCD

Durante a partida dê um "pause" e digite B, A, baixo, B, A, baixo, esquerda, cima e C. Você pulará de fase e, ainda assim, poderá ver as apresentações entre um estágio e outro.

KILLER INSTINCT

JOGUE COM EYEDOL GameBoy

pegue qualquer lutador e, na tela do "versus", segure direita e aperte SELECT, START, B e A. Um som diferente indicará que o truque deu certo. Agora você poderá lutar usando o chefão "Eyedol".

PITFALL THE MAYAN ADVENTURE

Jaguar CD

JOGUE O VELHO

Na tela de "Start Game/Options" coloque o cursor na "info" e aperte C (26 vezes), depois baixo. Agora você pode jogar o clássico game do Atari 2600.

CÓDIGOS INCRÍVEIS

Qualquer um dos códigos abaixo podem ser acionados no meio do jogo. É só apertar START para pausar e entrar as seqüências.
• **B1 Airstrike** - esquerda, quadrado (4x), cima, triângulo (3x), direita, círculo, baixo e X (6x).
• **Mesh Fog Editor** - esquerda, quadrado (4x), cima, triângulo (3x), direita, círculo, baixo, X e baixo (3x).
• **Overhead Map Transparency** - esquerda, quadrado (4x), cima, triângulo (3x), direita, **círculo, baixo, X e círculo (5x)**.
• **Hover Mode** - esquerda, quadrado (4x), cima, triângulo (3x), direita, círculo, baixo, X, triângulo (3x) e X.

DOOM

3DO

CÓDIGO DE TRUQUES

No meio de uma partida aperte o botão designado como "use" e o "Pause" ao mesmo tempo. Você irá para a tela do mapa. Nessa tela não pause o game, senão os truques não funcionam. Agora é só digitar os códigos seguindo nossa legenda

U - cima
D - baixo
L - esquerda
R - direita
A - botão A
B - botão B
C - botão C
S - botão superior esquerdo
E - botão superior direito

SEEALL JAC - abre todo o mapa.
SEERUBBLE - mostra todas as coisas creaturas etc) no mapa
JRABADASS - você é um Deus
ALABARACA - todas as armas e 500 de munição
SUCCEDALL - dá um "reset" e tenha acesso a todas as fases
URSURREA - dois tamanhos de tela maiores nas opções.

BLACKTHORNE

SNES

PASSWORDS

- **Mines**
  level 2 - FBWC
  level 3 - QP7R
  level 4 - WJTV
- **Neve**
  level 1 - DTF3
  level 2 - L50H
  level 3 - 2TN1
  level 4 - CGDM
- **Árvores**
  level 1 - RRYB
  level 2 - ZS9P
  level 3 - XJSN
  level 4 - CGDM
- **Areias**
  level 1 - TJ1F
  level 2 - GSGJ
  level 3 - BMHS
  level 4 - Y4DJ
- **Castelo**
  level 1 - HCKD
  level 2 - NRLF
  level 3 - J8BZ
  level 4 - MJXG
  level 5 - K3CH

THOMAS KOPPA

PlayStation

TONELADA DE PASSWORDS

Esses passwords irão deixá-lo bem folgadão. Pule a fase que quiser, brinque e escolha onde quer ir. Só mesmo a GAME X pra encher os tailores de dicas

0 zero
o letra o

- South America
fase 1 - ONHV0V6VFBDU55Q
fase 2 - 2NH70V9VEFDQ592
fase 3 - 7RH30V7AEFD64B6
fase 4 - 8NH30V8EEJD24P

- Gulf 2 - Oil Dispute
fase 1 - VNHR0V0E8DE53
fase 2 - GRHV0UO66NDA53A
fase 3 - IFHD0UOU6RDM5P2
fase 4 - NJHP0UKE6VDI5BI

- Stealth
fase 1 - O7HP0UOQAUDE45A
fase 2 - U7HL0UNAUDA5RA
fase 3 - AFHP0UKUA2DM4HI

- Central America
fase 1 - FJHL0UGI2CE4KI
fase 2 - G7HH0U7212CA5R2
fase 3 - 2BHP0URQI6CM56A

- South China Sea
fase - KRG50UTI3AGA5JI
fase - 0RGL0UTI3AGA5J
fase - FRG9S1CM3EGM52I

- Panama
fase 1 - 93G5SD9UNGGE4QA
fase 2 - VVG5SHUENGGA4SQ
fase 3 - JNGH4CPUNKGM5T

- Eastern Europe
fase 1 - L3GG4406VOEF5R1
fase 2 - F7GK6S2OV0EA41A
fase 3 - 27GK50LMV4EM56Q

- Gulf 1 - Canyon
fase 1 - 7FGK48T8R8ME4NI
fase 2 - BJGK48VLR8MA5JQ
FINAL - T7GK28U28CMM4OI

DOOM

PlayStation

ULTIMATE DOOM

01 Hangar	WLHYHCPWWW
02 Plant	PFX7ZN3NNN
03 Toxin Refinery	WLHYHCPVVV
04 Command Control	PF7XZ3NMMM
05 Phobos Lab	P7XFZ3NMMM
06 Central Processing	PL RV81LLL
07 Computer Station	LWHYHPCPPP
08 Phobos Anomaly	PFX7ZN3TTT
09 Deimos Anomaly	WLHYHCP000
10 Containment Area	PFX7ZN3SSS
11 Refinery	WLHYHCPZZZ
12 Deimos Lab	PFX7ZN3RRR
13 Command Center	WLHYHCP222
14 Halls of the Damned	PFX7ZN3QQQ
15 Spawning Vats	WLHYHCP111
16 Hell Gate	PFX7ZN3FFF
17 Hell Keep	WLHYHCP444
18 Pandemonium	PFX7ZN3DDD
19 House of Pain	WLHYHCP333
20 Unholy Cathedral	PF7XZ3NCCC
21 Mt. Erebus	LWHYHPCDDD
22 Limbo	PL1RV81BBB
23 Tower of Babel	WLHYHPC555
24 Hell Beneath	PFX7ZN3KKK
25 Perfect Hatred	WLHYHCP888
26 Sever of the Wicked	PFX7ZN3JJJ
27 Unruly Evil	WLHYHCP777
28 Unto the Cruel	PFX7ZN3HHH
29 Twilights Descends	WLHYHCP111
30 Threshold of Pain	PFX7ZN3GGG

DOOM

PlayStation

PASSWORDS

1 Hallways	WLHYHCPRRR
2 Catwalks	WLHYHCPCCC
3 Tunnels	PFX7ZN3RRR
4 The Focus	WLHYHCPBBB
5 The Waste Tunnels	PFX7ZN3555
6 The Crusher	LWHYHPC555
7 Dead Simple	PF7XZ3NMMM
8 Tricks & Traps	WLHYHPCDDD
9 The Pit	PL RV81333
10 Refueling Base	LWHYHPC777
11 Circle of Destruction	PFX7ZN3III
12 The Factory	LWHYHPC888
13 The Inmost Dens	PFX7ZN3999
14 Suburbs	LWHYHPC999
15 Tenements	PFX7ZN3888
16 The Courtyard	LWHYHPCIII
17 The Citadel	PFX7ZN3777
18 Nirvana	WLHYHCPMMM
19 The Catacombs	PFX7ZN3YYY
20 Barrels of Fun	WLHYHCPLLL
21 Bloodfalls	PFX7ZN3XXX
22 The Abandoned Mines	LWHYHPCXXX
23 Monster Condo	PF7XZ3NWWW
24 Redemption Denied	WLHYHPCNNN

FASES SECRETAS

25 Fortress of Mystery	PF7XZ3NVVV
26 Military Base	LWHYHPCZZZ
27 The Marshes	PFX7ZN33222
28 The Mansion	WLHYHCPOOO
29 Club Doom	PF7XN3NY11

THUNDER STRIKE 2

RAJADA DE PASSWORDS

Para o Saturn você também encontra muitos swords. Mas só na GAME X, "A Revista Que Detona"

• South America
Fase 1 - J8HH1FC5VBDVSIQ
Fase 2 - JVV11NC7CBDVR0Q
Fase 3 - JV41JRC7TBDV1PQ
Fase 4 - J1M1URC9MBDVV4I

• South America - Stealth
Fase 1 - J8U9u3CRNFDFS9Q
Fase 2 - J94PUNCQ8FDFRK2
Fase 3 - J819V7CSFFDF14I

• Panama Canal
Fase 1 - JSFPVMCV0JCFSF2
Fase 2 - JSQ9GJCUUJCFRT2
Fase 3 - JJ19S6K13JCF0TQ

• Central America
Fase 1 - JIOPT3605NAFTPQ
Fase 2 - JIT9TBCJ8NAFRJ2
Fase 3 - JL5PTNCLGNAF162

• Eastern Europe
Fase 1 - JLO8CF4NEREFS6I
Fase 2 - JK6KRVCPMREFRVA
Fase 3 - JNB4RDKB1REF1IQ

• Gulf 1 - Capture
Fase 1 - JNV4RBSAAVMFSK2
Fase 2 - JN64RNSCNVMFQ2Q
Fase 3 - JM44RNSF2VMF1AQ

GEX

PASSWORD PARA O PLANETA SECRETO "X"

Normalmente você fica demorando muito tempo até descobrir as passagens e segredos para poder entrar no Planeta X. Mas, com esse password, você deixará a frescura de lado e irá direto para o local.
Na tela de título escolha password e depois entre o código RYYRYXKB. Volte para a tela do título e comece sua partida.
Agora você tem acesso a todos os estágios do Planeta X.

JUMPING FLASH

SELEÇÃO DE FASES E VELOCIDADE DAS NUVENS

• Seleção de Fases - Vá para o menu e então entre: *cima, cima, baixo, baixo, X, X, esquerda, direita, esquerda, direita, X, triângulo, X e triângulo.* Com isso, a tarja do menu se tornará vermelha para confirmar o truque. Depois aperte START e selecione a fase.
• Velocidade das Nuvens - Na tela do menu segure os botões *L1, L2, R1, R2* e aperte cima ou baixo para aumentar ou diminuir a velocidade das nuvens que passam pela tela.

DAEDALUS ENCOUNTER

DESTRAVAR AS FASES

Tente ficar esperando para ver o que vai acontecer. Entre esse "Código de Fases" para abrir uma tela especial e desbloquear todas as fases.
Para conseguir isso é só apertar simultaneamente os botões L, R, X, P, A, B e C.
Agora todas as fases podem ser acessadas sem problemas ao entrar no "options".

EARTH WORM JIM 2

MUITAS DICAS

Para entrar numa tela secreta você, primeiro, deve apertar SELECT, esquerda, direita, A, X, X, esquerda e direita. Esse código te fará entrar numa série de opções para mexer no game. Você pode escolher entre deixar os macetes acionados ou não. Aperte Y para confirmá-los e B para tirá-los.
• Munição *SELECT, X, X, X, X, X, X e SELECT*
• Três Mísseis Teleguiados - *X, X, X, X, A, A, B e SELECT*
• Tiro Triplo *X, X, X, X, A, A, X e SELECT*
• Dois Plasmas *X, X, X, X, A, A, A e SELECT*

RETURN FIRE: MAPS O' DEATH

VEICULOS ILIMITADOS

Depois de ter começado o jogo vá para a tela de seleção de veículos. Nela, selecione com o cursor o veículo que desejar deixar ilimitado e aperte C para entrar no menu de munições do dele.
Agora segure os botões L, R e C. Enquanto segura esses botões aperte o X para deixar as opções. Enquanto não sai das opções segure para baixo e aperte o A, ganhando assim veículos infinitos.

BASES LOADED '96: DOUBLE HEADER

MUITOS TRUQUES

Para entrar no "Modo de Truques" você precisa começar o game normalmente e apertar START para pausá-lo. Depois é só digitar no controle 2: triângulo, quadrado, X, círculo, círculo e círculo. Um som de piano confirmará se o truque deu certo.

- **Avançar base** - aperte X para abrir a opção de "Let's Go Inning" no canto superior direito da tela. Depois troque o número até que chegue acima do 18, usando o botão X.
- **Qualquer tacada é "Home Run"** - primeiro dê um pause ao acertar a bolinha. Aperte então o L1 e você ouvirá "home run" depois despause. Para deixar o game voltar ao normal, é só entrar novamente o Modo de Truques e apertar o L1.
- **Desligar o computador** - aperte L2 e despause o game. Para voltar tudo como antes é só entrar de novo o código e aperte L2.

HIGH VELOCITY

CARROS E PISTAS SECRETAS

Os códigos a seguir lhe darão o poder de obter entre vários truques diferentes. Você poderá correr com um caminhão, Porche, etc... além de escolher uma pista escondida.

- Porche - Na tela de seleção de carros coloque no "type F". Agora segure os botões L, R e aperte Y e direita no direcional.
- Caminhão - Quando estiver na tela de seleção de veículos coloque o Porche. Agora segurando o L, R... aperte Y e direita no direcional.
- Pista Escondida - Na tela de seleção de modos coloque o cursor em qualquer modo e aperte B. Agora segure o X e escolha o "time trial" com o A. Continue segurando o X e escolha a pista.

RETURN FIRE

TODAS AS MISSÕES

- **LEGENDA**

Smiley - canhão sorrindo (S)
Bird - passarinho (P)
Butterfly - borboleta (B)
Hearth - coração (C)
Umbrella - guarda-chuva (G)
Rabbit - coelho (Co)
Bear - ursinho (U)
Flower - flor (F)
Clover - trevo (T)
Teacup - xícara (X)

Fase 2 - G, P, B e F
Fase 3 - S, X, Co e G
Fase 4 - Co, G, P e P
Fase 5 - F, G, Co e X
Fase 6 - P, X, B e B
Fase 7 - U, U, T e P
Fase 8 - Co, X, G e C
Fase 9 - T, B, P e C
Fase 10 - C, B, X e C
Fase 11 - G, G, P e F
Fase 12 - F, X, T e B
Fase 13 - C, G, T e C
Fase 14 - Co, S, F e T
Fase 15 - Co, S, U e P
Fase 16 - F, G, U e Co
Fase 17 - F, U, C e G
Fase 18 - S, P, C e T

PO'ED

SELEÇÃO DE FASES E INVENCIBILIDADE

- **Seleção de Fases** - Na tela de menu aperte e segure os botões L, R e cima do direcional. Depois aperte A para começar um novo jogo. Então, na tela de seleção de dificuldade, aperte e segure L, R e baixo, escolhendo a dificuldade. Depois, é só apertar o B durante a tela do começo da transmissão. Finalmente, selecione o "level" e aperte o A para começar sua partida.
- **Invencibilidade** - Enquanto estiver jogando e já obter todas as armas até o lançador de foguetes, aperte C, C para que a arma apareça em seu inventário. Segure o A e aperte L e R para escolher armas diferentes. A mensagem "Kneel Before Me" surgirá para confirmar que o código está correto. Agora é só debulhar os dedos. Obs. o código da invencibilidade só funciona após ter pego todas as armas do inventário.

ASSAULT RIGS

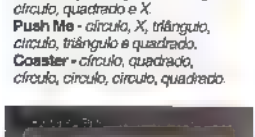
TANQUE PODEROSO

Para ficar invencível, com todas armas e itens você precisa ficar em um corredor ou sala ainda não abertos e digitar os códigos dos truques que quiser.

Invencibilidade - *esquerda, X, esquerda, X, esquerda, esquerda, X, direita, X, direita, X e X.*
Todas as armas e itens - *esquerda, direita, esquerda, esquerda, direita, esquerda, direita, direita, cima, baixo, cima, cima, baixo, cima, baixo e baixo.*

TODOS OS PASSWORDS

Air - *quadrado, círculo, X, círculo, X e triângulo.*
Jump - *círculo, quadrado, X, triângulo, círculo e triângulo.*
Room 101 - *triângulo, quadrado, X, círculo, quadrado e X.*
Firepower - *X, X, triângulo, X, X e quadrado.*
Wave - *X, círculo, quadrado, círculo, círculo e quadrado.*
Push Off - *círculo, triângulo, X, triângulo, X e triângulo.*
Perimeter - *X, triângulo, triângulo, X, X e quadrado.*
Spiral - *X, triângulo, triângulo, X, triângulo e quadrado.*
The Castle - *quadrado, triângulo, quadrado, triângulo, quadrado e X.*
Fortress - *quadrado, X, triângulo, X, X e triângulo.*
Lifts Ahoy - *triângulo, X, triângulo, círculo, quadrado e X.*
Push Me - *círculo, X, triângulo, círculo, triângulo e quadrado.*
Coaster - *círculo, quadrado, círculo, círculo, círculo, quadrado.*



- **Seleção de Fases** - *cima, direita, baixo, esquerda, triângulo, círculo, X, quadrado, X, triângulo, quadrado e círculo.* Depois dê um "quit" e vá para o menu para selecionar as fases.

Obs. *lembre-se que você precisa pausar o game e segurar os botões L1 e L2 por dez segundos antes de entrar o código.*

NÃO vale cópia do selo

PROMOÇÃO KIT PLAYSTATION

Participe e concorra a um super "Kit" para você detonar de vez na nova geração de games. Ganhando, você recebe, totalmente "grátis", em sua casa:

- Um Sony PlayStation (americano)
- Um transcoder Pal-m/NTSC
- Dois CDs de jogos
- Dois controles normais
- Dois controles "turbo"
- Dois "Memory Card"

Para concorrer você só precisa preencher a ficha GAME-X, bolar uma idéia legal e remeter a ficha no envelope para:

REGRAS

Você deverá enviar dentro da carta o selo GAME-X original - portanto, NÃO vale xerox.
Não valendo cópias xerox, também serão anuladas TODAS as outras formas de cópias do selo (computador, fotografia, feitas a mão, máquina de escrever, etc). Logo, vale repetir que: só valem selos recortados da própria revista.
Os espaços da ficha também devem ser respeitados e, totalmente, preenchidos. No caso de não possuir um telefone não haverá problemas quanto à validade da ficha pela falta desse conteúdo.
Serão válidas apenas aquelas fichas que tiverem até duas (2) "idéias" de como melhorar a revista. Tendo mais que isso, a ficha não terá validade na promoção. Caso você tenha mais que duas "opiniões" é melhor fazer uma seleção e mandar as duas (2) que mais lhe agradam ou, se preferir, comprar outra GAME-X em banca e mandar outra ficha. Você pode mandar quantas fichas quiser - desde que elas sigam todas as normas aqui divulgadas.
Todas as opiniões, dados e informações contidadas na ficha são exclusividade da GAME-X. Com isso, passamos a ter todos os direitos de divulgação, veiculação e uso das mesmas.
Ganhará o "Kit PlayStation" o leitor (ou leitora) que enviar a melhor idéia de como melhorar a revista. Os corpo de jurados (comissão julgadora) tem poder absoluto em sua escolha. Sendo assim, o resultado divulgado pela mesma é final - tornando-se único e irrevesível.
Qualquer ficha que não seguir às regras será, imediatamente, anulada. Entretanto, ainda assim, todo o conteúdo da ficha será de total direito da GAME-X.
O resultado da "Promoção Kit PlayStation" será divulgado na edição 8 da revista. Serão válidas na promoção apenas cartas postadas até o dia 15/08/96. A data será confirmada pelo carimbo de postagem do correio.

vale xerox da ficha

FICHA GAME-X

Nome - .....
Endereço - .....
.....
CEP - .....
Cidade - .....
Estado - .....
Telefone - .....
Idade - .....
Nível escolar - .....
Idéia - .....
.....
.....

Preencha os dados abaixo para participar da promoção

Seções	***Gosto***	***Não sei***	***Não gosto***
Capa	☐	☐	☐
Index	☐	☐	☐
Dr. Xurros	☐	☐	☐
Game X-Press	☐	☐	☐
X-Flash	☐	☐	☐
X-Net	☐	☐	☐
Cartas	☐	☐	☐
X-Tricks	☐	☐	☐

Videogames	***Gosto***	***Não sei***	***Não gosto***
Nintendo	☐	☐	☐
Game Boy	☐	☐	☐
Super Nintendo	☐	☐	☐
Virtual Boy	☐	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐	☐
Master System	☐	☐	☐
Game Gear	☐	☐	☐
Mega Drive	☐	☐	☐
Sega-CD	☐	☐	☐
32-X	☐	☐	☐
Nomad	☐	☐	☐
Sega Saturn	☐	☐	☐
Sony PlayStation	☐	☐	☐
Jaguar	☐	☐	☐
Jaguar CD	☐	☐	☐
Neo Geo	☐	☐	☐
Neo Geo CD	☐	☐	☐
3DO	☐	☐	☐
3DO M2	☐	☐	☐

DRAGÃO BRASIL

ESPECIAL

CARDS

Já nas bancas!

REVISTA DRAGÃO BRASIL ESPECIAL Nº 4 - R$ 3,90

MAGIC

The Gathering™

LISTAS COMPLETAS!

Fallen Empires

Terras Natais

Era Glacial

4ª Edição

Chronicles

PROCURE EM SEU JORNALEIRO

Mais um produto

TRAMA

BRASIL
DRAGÃO
A revista FERA no RPG
TRAMA
DRAGÃO
ARQUIVO X
RETRO
AVENGERS

RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: crimsonphoenix

Editada por: evil_arthas

Revista: evil_arthas

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no Facebook e para dúvidas entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br